


INCLUYE 1 CD-ROM

LA PRIMERA REVISTA DE JUEGOS EN ESPAÑA

# Micromanía

Sólo para adictos

www.hobbypress.es/MICROMANIA

AÑO XVI - Número 68 - 650 PTAS/3,91€

REPORTAJE

## Blade

Historia de un desarrollo. Cómo empezó y cómo será

MEGAJUEGO

## Icewind Dale

Aventuras en las Tierras del Norte

*Nueva*

ZONA ONLINE

*¡Ahora con más páginas!*

Este mes, avance de **La Prisión** y mapa del universo **Everquest**

PATAS ARRIBA

Descubrimos todos los secretos de **Diablo II, Dino Crisis y Shogun, Total War**

# BALDUR'S GATE II

## SHADOWS OF AMN

## Disfruta del mejor rol

8 424094 820313 00068

HOBBY PRESS

# EL PELI
# TU NEG


Explora un inmenso y variado universo.


Toma decisiones que te harán ganar amigos... y enemigos.

**Eres Jack Logan, una "molestia" intergaláctica y uno de los mejores pilotos mercenarios del sistema solar.**

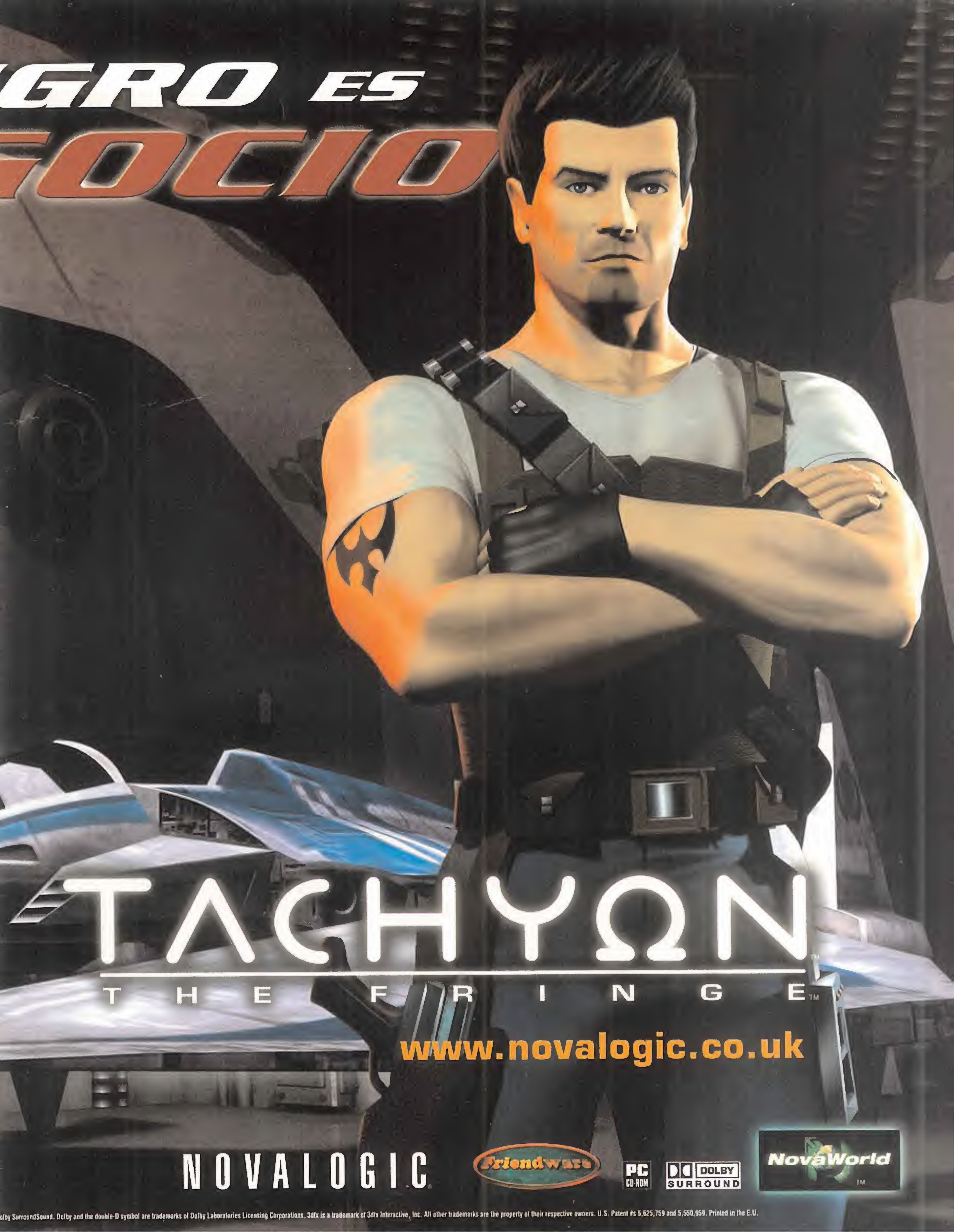
**Prepárate a vivir una de las aventuras espaciales más intensas jamás creada.**



Personaliza y vuela en hasta 11 naves diferentes


Compite con otras 120 personas vía Novaworld





GRO ES
GOCIO
TACHYON
THE FRINGE™
www.novalogic.co.uk
NOVALOGIC
Friendware
PC CD-ROM
DOLBY SURROUND
NovaWorld
olby SurroundSound. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories Licensing Corporations. 3dfx is a trademark of 3dfx Interactive, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. U.S. Patent #s 5,625,759 and 5,550,959. Printed in the E.U.

# Micromanía

Sólo para adictos

AÑO XVI- TERCERA ÉPOCA - Número 68

650 PTAS/3.91€

Directora
**Cristina M. Fernández**

Director de Arte
**Jesús Caldeiro**

Redactor Jefe
**Francisco Delgado**

Redacción
**Gonzalo Torralba, Carlos F. Mateos, Santiago Tejedor, Pablo Leceta**

Diseño y Autoedición
**Elena Jaramillo, Roberto Cela, Enrique García**

On Line
**Lina Álvarez**

Secretaria de Redacción
**Sonia Luengo**

Colaboradores
**F. Herrera, C. Sánchez, J. A. Pascual, S. Erice, R. Rueda, Ventura y Nieto, E. Bellón, C. Plata, D. Vega, L. Escribano, E. Glintchevskaia, Derek de la Fuente** (U.K.)

Edita



Director General
**Carlos Pérez**

Editora del Área Informática
**Mamen Perera**

Directores de División
**Amalio Gómez**
**Cristina M. Fernández**
**Tito Klein**

Subdirector General Económico Financiero
**Rodolfo de la Cruz**

Director Comercial
**Javier Tallón**

Directora de Marketing
**María Moro**

Director de Producción
**Julio Iglesias**

Director de Distribución
**Luis Gómez-Centurión**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: **María José Olmedo**, Directora de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
**Diana Chicot**, Coordinadora de Publicidad
<dchicot@hobbypress.es>
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta 28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: **Juan Carlos Baena**
<jcbaena@hobbypress.es>
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2ª a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **María Luisa Cobián**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
**Lola Blanco, Miguel Vigil**

Sistemas
**Javier del Val**

Fotografía
**Pablo Abollado**

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones: Tel.: 902 120341/2 Fax: 902120447

Distribución
**DISPAÑA, S.L. S. en C.** Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130
Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final
Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión. **Avenida Gráfica**
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid
Madrid Tel.: 91 680 20 03





Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

11/2000

Printed in Spain







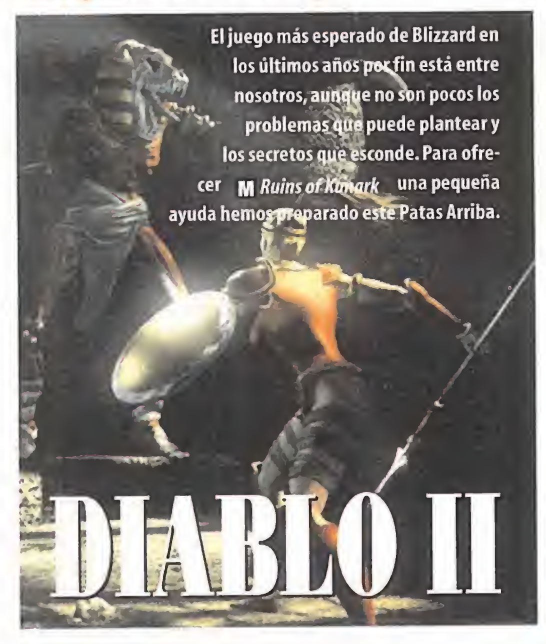


HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER

# ICEWIND DALE

Mientras los aficionados al mundo del Rol esperan como agua de Mayo la aparición de «Baldur's Gate II», este nuevo título de Interplay puede hacer mucho más atractivo el tiempo que nos queda. Un juego de lo mejorcito.








Seis demos en exclusiva, «Aiken's Artifact», «Kiss. Psycho Circus», «Star Trek. New Worlds», «Star Trek Voyager. Elite Force», «Traffic Giant» y «Ressurection», junto a la preview de «Red Alert 2» y la rolling demo de «Everquest» forman el grueso del CD de este mes. Sin embargo, de muy especial se puede calificar la inclusión de una campaña para «Tzar», basada en nuestra Historia.




# Editorial

## Las Vísperas de la Revolución

No. Que no se nos han cruzado los cables, ni el excesivo calor pasado durante las vacaciones (es un decir) nos ha afectado al seso en demasía. No hemos decidido dedicarnos a la política ni propugnar un nuevo y radicalmente distinto sistema social. Ocurre que, como cada cierto tiempo, viene siendo habitual en este mundo de los juegos que se llegue a ese punto en que, en el futuro inmediato, se va a sufrir una de las (¿mal?) llamadas revoluciones importantes. Todo parece haberse juntado en un periodo de tiempo que se nos antoja relativamente escaso. Por un lado, Septiembre marca el supuesto inicio de una recuperación del mercado en la aparición de novedades. Por otro, el ECTS se nos echa encima con las –también supuestas– presentaciones de novedades. Y, para redondear la faena, Sony se descuelga con el anuncio y confirmación de la fecha oficial de aparición de PlayStation 2 en España, y el resto de Europa, que... ¡maldición!, se retrasa sobre lo previsto (todo empezaba a ser demasiado bonito). Sucede también que, a estas alturas, ya estamos todos un poco resabidos de las "revoluciones" y, pese a la inquietud, excitación y ansiedad de que se suelen acompañar estos terremotos del videojuego, tenemos clara conciencia de que las cosas en palacio –o en la industria, si se prefiere– van despacio. Así que, ante todo, mucha calma. A la hora de escribir estas líneas la credibilidad de las fechas de lanzamiento oficiales de novedades en juegos es, como casi siempre, más bien escasa. Del ECTS, no se sabe apenas nada de lo que se va a mostrar... Sí, se sabe que Nintendo nos va a regalar con una nueva gota de información, que Microsoft quiere hacer un gran anuncio en relación a su nueva consola y que alguna que otra novedad caerá, en el tema de software de PC. Y también se sabe que Sony va a mostrar esos juegos que aparecerán un mes después de lo previsto. El 24 de Noviembre, sí. Y con la máquina a un precio final de 74.900 pesetas, sí. Pero ya es una realidad, que de eso se trata.
¿Miel sobre hojuelas? ¿Sueños hechos realidad? ¿Seguimos persiguiendo fantasmas? Básicamente: No, Quién Sabe, y Sí. Intentar llegar a un cierto grado de estabilidad, tranquilidad y calma chica en el mundo de los juegos sería tanto como reconocer que éste está más muerto que vivo. Aunque quizá eso de tener que estar transitando continuamente en unas "Vísperas de la Revolución" ciertamente llega a cansar. Lo mejor del videojuego es también lo peor. Su evolución continua. Y nos gusta. Será que somos unos adictos...

**La Redacción**

# y además...


mission 15
mission 16
mission 17
3D PO
TA
ElectroTECH
SOFTWARE
Copyright © Milestone Software Inc
Power Tank se vende en quioscos, grande



mission 20
mission 19
...n 18
...WER
...NK
LANZAMIENTO
INMINENTE
2.995
PC · CD-ROM
CASTELLANO
FX
INTERACTIVE
www.fxplanet.com
...almacenes y tiendas de informática

## Más y más **GANGAS**

Si hace pocas semanas Acclaim presentaba varios títulos para PC, en la línea económica "Pocket Price" de Midas Interactive, la compañía hace ahora lo propio con una serie de juegos para PlayStation, a un precio de los más irrisorio; ni más ni menos que 1 990 pesetas.

Los cinco juegos que entran en esta línea, y que estarán disponibles a partir del mes de septiembre en nuestro país son: «Ski Air Mix», un título enmarcado en el arcade deportivo; «Sanvein», un shoot'em up 3D cuya acción se desarrolla dentro de los cánones del género; «Chris Kamara's Street Soccer», un título de fútbol con distintas opciones de competición; «Las Vegas Casino», o la oportunidad de disfrutar de todo tipo de juegos de azar con la consola; y, por último, «Sports Superbike», un arcade de carreras sobre dos ruedas.







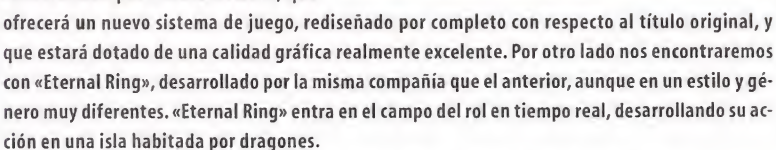



## Se amplía el catálogo de **PS2**

Acclaim ha anunciado recientemente y de manera oficial que para el lanzamiento de la nueva consola de Sony, PlayStation 2, tendrá disponibles en España tres juegos en este formato.

El primero de ellos es «Armored Core 2», desarrollado por From Software, que ofrecerá un nuevo sistema de juego, rediseñado por completo con respecto al título original, y que estará dotado de una calidad gráfica realmente excelente. Por otro lado nos encontraremos con «Eternal Ring», desarrollado por la misma compañía que el anterior, aunque en un estilo y género muy diferentes. «Eternal Ring» entra en el campo del rol en tiempo real, desarrollando su acción en una isla habitada por dragones.

Por último, aparece «Evergrace», también de From y, como «Eternal Ring», un juego de rol.









## Cultura y **OCIO**

A partir de este mismo mes de septiembre, Cryo anuncia la disponibilidad de «El Louvre», que como el resto de títulos de la compañía, en formato PC, es distribuido en España por Friendware. La nueva aventura de la compañía gala entra de lleno en la habitual línea de diseño de otros títulos de similares características que combinan historia con juego («China», «Aztecas», etcétera...).

En «El Louvre. La Maldición Final», adoptaremos el rol de un agente del servicio secreto, en la época actual, debiendo buscar cuatro objetos históricos y dotados de poderes mágicos, que los descendientes de una secta de caballeros pretende recuperar para provocar el fin del mundo.



## No seas **GALLINA**

Ya es oficial la inminente aparición de la adaptación al videojuego de la más reciente película de animación que inunda las carteleras de toda España. «Chicken Run», que aparecerá para PlayStation en breve, lleva la disparatada historia de la producción de Aardman y Dreamworks al mundo de la informática.

Fiel adaptación, en sus distintos episodios, de las peripecias que pasa un grupo de gallinas para escapar de una granja, «Chicken Run» está siendo desarrollado por Interactive Studios como una mezcla de arcade y aventura con numerosos puzzles a resolver.

Los gráficos del título intentan respetar al máximo la estética de la película, consiguiendo un aspecto realmente atractivo y muy parecido al de la pantalla grande.





## Codemasters se lanza a las nuevas **COMUNICACIONES**

Codemasters ha hecho pública una nota en la que anuncia la creación de una división New Media, que se encargará especialmente de desarrollar nuevas tecnologías para el mercado del videojuego, comenzando por la creación de cuatro juegos para teléfonos WAP. Además, esta división está trabajando en el desarrollo de un nuevo juego online que se titulará «The Realm», aunque la fecha de lanzamiento de dicho título aún no ha sido confirmada por Codemasters de forma definitiva. Siempre resulta interesante comprobar cómo las compañías dedican cada vez más recursos a los juegos online.

## Fe de **ERRATAS**

En el número 67 de MicroManía, pág. 6 se comentó que Enigma está preparando «M», para Dinamic Multimedia. La realidad es que «M» es de Eclipse, mientras que Enigma está en el desarrollo de un nuevo título llamado «Excalibug».

## Estrategia **CLÁSICA**

THQ ha confirmado que «Cultures» está disponible en el Reino Unido desde esta misma semana, y se espera que no tarde muchos más días en aparecer en el mercado español, salvo problemas de última hora.

«Cultures» se enclava en el género de la estrategia en tiempo real, más orientado hacia el "god game", que hacia la vertiente militar, combinando los elementos más clásicos y demandados en el género (gestión de recursos, comercio y exploración) junto a diversas secuencias de combate. Según sus creadores, «Cultures» alcanza un nivel pocas veces conseguido en el apartado de la inteligencia artificial. Ya veremos. De momento parece que los gráficos serán bastante buenos.





## Más potencia, mejores **GRÁFICOS**

Desde mediados del mes de agosto es oficial que Nvidia tiene en desarrollo una nueva tarjeta gráfica, basada en una nueva generación del chip GeForce. La GeForce 2 Ultra utiliza un motor de T&L de segunda generación y algunas de las cifras que hacen referencia a su potencia llegan a marear. Ahí va un adelanto de lo que es capaz de gestionar: 1 Gigapixel, 2 Gigatexel, 31 millones de triángulos..., siempre tomando estos valores por segundo, por supuesto. Además, la GeForce 2 Ultra tendrá opciones de gestión de vídeo en alta definición, lo que abre una vía a la salida de señal de vídeo para la conexión a aparatos de HDTV, ya disponibles en algunos mercados.

Algunos juegos como «Rune», «Sacrifice», «Giants» o «Colin McRae 2» harán un uso exhaustivo del potencial de la nueva tarjeta de Nvidia, que se espera esté en el mercado antes del invierno y con un precio estimado que rondará, como máximo, los 499 dólares (alrededor de 80 000 pesetas).

Nvidia asegura que sólo existirá un modelo de GeForce 2 Ultra, con una configuración de 64 MB de RAM.

## Las 2D no quieren **MORIR**



O, al menos, así ocurre en Japón, donde Dreamcast y PlayStation 2 siguen reclamando la atención de los programadores como soporte para juegos en dos dimensiones, ahora que se asegura que la nueva generación 3D es imparable gracias a la potencia de procesadores como el Emotion Engine. Sin embargo, la variedad de ofertas y demandas que es capaz de absorber el mercado japonés es asombrosa. Así lo prueba «Guilty Gear X», que Arc anuncia para las consolas de Sega y Sony. Se trata de la continuación de un conocido juego de lucha que apareció en PlayStation hace ya algún tiempo. Parece que el estilo clásico sigue teniendo seguidores a mansalva y cualquiera sabe, igual se vuelven a poner de moda los remake de programas antiguos.



## Bond sobre **RUEDAS**





Si algo ha identificado a James Bond en el celuloide, a lo largo de las décadas, además de su chulería típica y de las impresionantes mujeres de las que siempre se encontraba rodeado, han sido los coches.

Desde la primera película del agente secreto más famoso del mundo, los vehículos de cuatro ruedas han caracterizado el estilo y el "savoir faire" de 007. Pues justo en eso se ha basado Electronic Arts para hacer «007 Racer», título para PlayStation que sus creadores definen como "algo más que un juego de coches". Tal es así, que casi estaríamos hablando de aventura y acción sobre ruedas, puesto que se ha creado una historia nueva para el juego, inspirada en múltiples tópicos de las películas pero sin adaptar ninguna en concreto, y con distintas misiones que llevar a cabo.

«007 Racer» incluirá también opción multijugador en pantalla partida, para los que quieran probar su pericia con los amigos.

## En vísperas de **SYDNEY 2000**




Parece que la celebración de las próximas Olimpiadas ha despertado la moda de los juegos basados en pruebas atléticas. Sin embargo, desde mucho antes, el ya conocido «PC Atletismo», de Dinamic Multimedia, renovó el género que llevaba marchito desde hace años, con un estupendo producto. Ahora, Dinamic anuncia el lanzamiento de una ampliación que viene a aumentar el número de pruebas disponible, así como a mejorar algunos de los aspectos fundamentales del producto. Esta extensión ofrecerá 8 nuevos estadios, 3 nuevos entornos, 12 nuevas pruebas (diversas modalidades de natación, tiro y halterofilia), multijugador y pantalla partida en nuevas pruebas, nuevos sistemas de control para el Mouse Driven Power, grabación y edición de pruebas, grabación automática de records del mundo, edición frame a frame de cada grabación, selección de la mejor cámara en cada repetición, biblioteca de las mejores repeticiones, información de estadísticas después de cada intento, posibilidad de redefinir teclado, soporte de joypad, nuevas cámaras, photofinish y, además, himnos nacionales en las ceremonias de entrega de medallas.

## Marcar **DIFERENCIAS**

Una de las metas que todos los juegos persiguen es marcar diferencias con cualquier posible competidor, ya sea por diseño, tecnología, originalidad o adicción. Pero pocas veces, esa es la verdad, se consigue el éxito siquiera en alguno de estos objetivos. «Hitman: Codename 47» es uno de los títulos que tiene visos de ser capaz de marcar diferencias, y probablemente en más de uno de esos aspectos.

Desarrollado en Dinamarca por I.O., para Eidos, «Hitman» intenta combinar lo mejor de los juegos de acción en primera persona, con la aventura, el estilo cinematográfico y la IA más avanzada... En otras palabras, algo que suena mucho a «Metal Gear Solid», con un especial énfasis en el realismo. Según sus creadores, se puede llegar a jugar a «Hitman» de maneras muy diferentes –más o menos estratégico, más o menos arcade, más o menos aventura...–, y que el juego sea capaz de satisfacer los gustos de todo tipo de usuarios. El objetivo no es, desde luego, pequeño.





## Playstation 2, fecha y precio **FINALES**

Sony Computer facilitó el pasado 4 de agosto la confirmación de la fecha oficial de lanzamiento de PlayStation 2 en España, así como su precio de salida. La nueva consola de Sony retrasará su lanzamiento casi un mes, sobre la fecha prevista, estando disponible desde el próximo 24 de noviembre del 2000, a un precio final recomendado de 74 900 pesetas, en lugar de las 60 000 que se venían barajando.

Un retraso y una subida de precio sobre los que aún es pronto para plantear si influirán en el éxito inmediato de ventas de la consola.

## También para **MAC**

A mediados del mes de agosto, Blizzard confirmó que los ordenadores Mac también disfrutarán del próximo «Warcraft III», cuyas características serán idénticas a las de la versión para PC. Se estima que la versión Mac del juego esté lista para finales del próximo año 2001.

## A NAVEGAR

Havas Interactive patrocinó uno de los veleros que compiten en la regata "La Solitaire du Figaro", que consta de cuatro etapas y que se desarrolló a lo largo de varios países europeos (desde el 27 de julio al 21 de agosto). El barco llevaba por nombre Adibú, en honor al personaje de los títulos infantiles desarrollados por la compañía.

## X Box se REFUERZA

Oddworld Inhabitants ha confirmado la disponibilidad de una versión de «Munch's Oddysee», la nueva aventura de la pentalogía Oddworld, para X-Box. La noticia ha sido confirmada por Lorne Lanning, presidente de la compañía, que también anunció que la versión PC está en camino, aunque será posterior a la de X-box.

## 25 ANIVERSARIO

Wizards of the Coast ha lanzado en Estados Unidos, coincidiendo con el 25 aniversario del universo de AD&D, la Tercera Edición Oficial de Reglas, que dentro de poco comenzarán a ser aplicadas también en los juegos de ordenador, cuando «Pool of Radiance» y «Neverwinter Nights» hagan su aparición



## Sobre la NIEVE

Dentro de la marca Sports de Electronic Arts, la compañía ha creado una nueva división "Sports Big", que se ocupará de todos aquellos deportes que no se puedan considerar masivos, como lo son el fútbol, el baloncesto, etcétera. Dentro de este nuevo sello encontraremos, en el momento en que PlayStation 2 haga su aparición, «SSX», título dedicado a los deportes sobre nieve que, además, se puede considerar como el primer juego específicamente desarrollado para PS2, dentro de EA Sports, tras dos años de desarrollo.

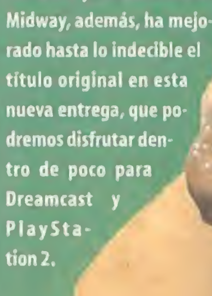




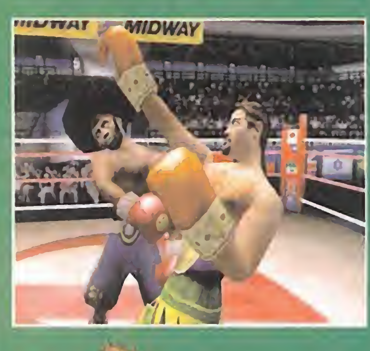
## Suena la campana para los FAMOSOS

Midway, que ya ha comenzado a distribuir las primeras imágenes oficiales de su «Ready 2 Rumble. Round 2» o, lo que es lo mismo, la continuación de uno de los títulos más atractivos que disfrutó Dreamcast en su lanzamiento, ha dejado a todos boquiabiertos con la confirmación de unos personajes algo..., particulares, que harán su aparición en el juego. Además de algunos de los boxeadores ya conocidos, procedentes del primer título, junto a una serie de personajes nuevos, «Ready 2 Rumble. Round 2» contará entre sus protagonistas con, nada menos que Shaquille O'neal y Michael Jackson.

Midway, además, ha mejorado hasta lo indecible el título original en esta nueva entrega, que podremos disfrutar dentro de poco para Dreamcast y PlayStation 2.












## Del NORTE

El mundo de los vikingos es donde se ambientará la próxima aventura gráfica de Cryo, que está preparando un nuevo juego basado en la antigua civilización nórdica. «Vikingos» (en el nombre no se han complicado demasiado, la verdad), utilizará diversas secuencias de vídeo real combinadas con escenarios prerenderizados, saliéndose así ligeramente de la norma que se viene siguiendo en los últimos tiempos en el mundo de la aventura gráfica, en el que los gráficos de ordenador se han impuesto sobre otras tendencias.



## Preparados para EL FUTURO

Elixir Studios, actualmente en pleno desarrollo de «Republic: The Revolution», se ha hecho con un fichaje de altura. Tuomas Pirinen, que hasta ahora estaba trabajando en Games Workshop, se ha convertido en el nuevo diseñador de otro título que Elixir quiere mantener, de momento, en secreto, y que comenta que lleva ya un tiempo en desarrollo, aunque aparecerá después de «Republic», cuyo lanzamiento está previsto para el verano del año que viene.

## Ahora, en DREAMCAST

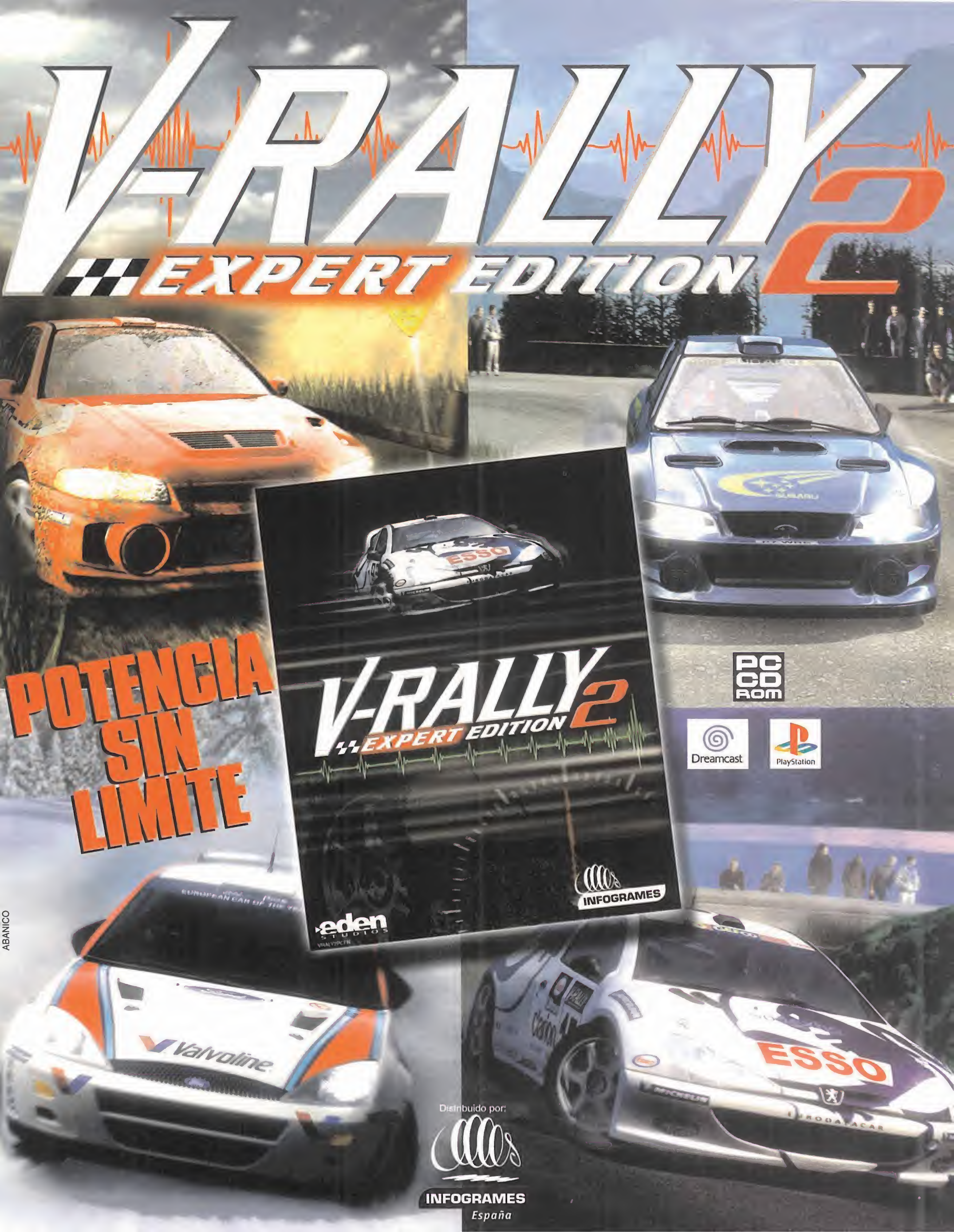
Mucky Foot ha anunciado que dentro de poco estará disponible la versión Dreamcast del que fue su primer título como compañía, «Urban Chaos». A tal efecto, ha comenzado a distribuir las primeras imágenes de esta versión, que presentan una calidad gráfica, por lo que hemos podido ver, prácticamente idéntica a la versión PC. La compañía, que actualmente se encuentra desarrollando «Startopia» para PC, espera que los usuarios de Dreamcast encuentren en «Urban Chaos», una propuesta de acción diferente a todo aquello que hoy se puede disfrutar para la consola de Sega.





## Más plazo para los TESTERS

EA amplía su campaña europea para buscar "testers" para sus juegos de PlayStation 2. Desde que se abrió la convocatoria, España ha sido el segundo país que más solicitudes ha enviado a Inglaterra, por lo que se ha decidido dar más tiempo a la campaña. Se aceptarán solicitudes en la página web que la compañía ha dedicado a tal efecto (http://testers.ea.com) hasta la medianoche del próximo lunes, 9 de octubre, y se seleccionará a los siete ganadores el miércoles 11.



V-RALLY 2
EXPERT EDITION
POTENCIA SIN LIMITE
V-RALLY 2
EXPERT EDITION
INFOGRAMES
eden STUDIOS
PC CD ROM
Dreamcast
PlayStation
Distribuido por:
INFOGRAMES
España
ABANICO

## ¡Demo jugable de Virtua Tennis!

El número 9 de la Revista Oficial Dreamcast le da a todos sus lectores la posibilidad de llevarse a casa una demo jugable de Virtua Tennis, el genial simulador de Sega que está causando sensación. Podemos encontrar un amplio reportaje sobre Alone in the Dark: the New Nightmare, y además la celebración de las Olimpiadas de Sydney ha provocado una avalancha de juegos en la sección de Previews: Sydney 2000, Virtua Athlete 2K y Sega Extreme Sports. En las guías, incluye la solución de Ecco the Dolphin y una selección de los mejores golpes de Dead or Alive 2.

## Nintendo accion te descubre los nuevos juegos de Pokémon




El número 2 de la Revista Pokémon te cuenta todos los secretos de Pokémon Pinball, el próximo bombazo de Game Boy Color. Los mejores entrenadores tienen una cita con la segunda parte de la guía Pokémon Stadium, junto a un montón de increíbles trucos para todas las ediciones. Los juegos de cartas Pokémon son otro de los temas estrella. Nintendo Acción trae a su portada a Pokémon Snap. Además, desvelan todos los secretos de Metal Gear, mapas incluidos, y ofrecen un suculento especial de trucos para Nintendo 64 y Game Boy Color.

## Conviértete en un profesional




Con Juegos&Cía llegarás a ser un auténtico profesional, del tenis y los videojuegos. Este mes todo lo que necesitas saber sobre «Virtua Tennis», un titulazo de Sega que te llevará directo a la Pista Central para poner a prueba tus habilidades como jugador. Pero además, en este número la información más actual para todas las plataformas y los mejores trucos. Además, de regalo, un doble póster de «Dead or Alive 2». Ya sabes, todos los meses en tu quiosco.

## PC Manía




La carrera por los procesadores a más de 1 GHz En la informática siempre se busca más velocidad a los procesadores. La barrera del GHz ha sido rota hace pocos meses por AMD e Intel, en una particular batalla que no vislumbra un vencedor claro. Y es que en los próximos años se espera que se crezca en valores de 1 GHz por año, lo que permitirá mejorar los rendimientos de los PC. Te contamos lo acontecido hasta el momento y las ideas de los principales fabricantes de semiconductores para ganar la batalla. Y un CD con las mejores demos del momento y otro con los últimos drivers para mantener tu equipo actualizado. Y todo por 795 ptas.

## Un video de regalo con los nuevos bombazos de PS2, DC Y N64

Más vale que toméis fuerzas para todo lo que Hobby Consolas os ha preparado este número. Para empezar, un impresionante vídeo con los mejores juegos para PS2, Dreamcast y Nintendo 64. A esto hay que sumar un reportaje del nuevo Tomb Raider, un avance del nuevo FIFA 2001 para PS2 y las guías Parasite Eve 2 de PlayStation y Tomb Raider para Game Boy. Todo ello acompañado de los más completos análisis . ¡Y todo por 450 pesetas!

## Gana el Oro con PlayManía




La portada de este número está dedicada a Sidney 2000, el juego oficial de las olimpiadas. Pero éste no es el único tema fuerte en PlayManía. Puedes abrir boca con un completo reportaje sobre Alone in the Dark IV. Además, podrás encontrar todos los lanzamientos que Konami está preparando para PlayStation 2, entre los que no faltan Metal Gear 2 o Silent Scope. En su sección de guías, encontrarás las soluciones de A Sangre Fría y los mejores consejos para Jedi Power Batlles. Y trucos para Colin McRae 2, Medievil 2, Syphon Filter 2...
Como colofón, un suplemento con 16 pósters con imágenes de los mejores juegos del momento. Todo esto por sólo 450 pesetas.


LA REINA DEL NILO
CLEOPATRA
Expansión FARAÓN Oficial
Prepárate para conocer a tu Reina
• Descubre en 12 nuevos escenarios a los más emblemáticos Faraones del Antiguo Egipto, Ramsés II, Tutankamón y Cleopatra.
• Construye nuevos monumentos, como el Faro de Alejandría o las Tumbas del Valle de los Reyes.
• Enfréntate a nuevos enemigos: Persas, Macedonios, Romanos y saqueadores de tumbas.
SIERRA™
Se necesita la versión completa de Faraón para jugar a La Reina del Nilo - Cleopatra
© 2000 Sierra on-Line, Inc. Todos los derechos reservados - HAVAS INTERACTIVE ESPAÑA, S.L. - Tel.: 91 383 26 23 - Fax: 91 383 24 37 - www.havasinteractive.es

# Wipeout Fusion

*Si PlayStation apareció, años atrás, rompiendo moldes con juegos de velocidad y lucha como «Tekken» y «WipeOut», Playstation 2 lo hará con... ¿juegos de velocidad y lucha? «Tekken Tag Tournament» está en estas mismas páginas y ahora... ¿«WipeOut»?*

*«WipeOut Fusion», o la enésima visita al clásico de PlayStation, remozado y aprovechando el tirón de un mayor potencial tecnológico, pretende convertirse en la nueva referencia en su género para la consola de Sony. Y si de lo que no cabe duda es que, viendo las imágenes que ilustran estas páginas, calidad técnica y visual habrá de sobra, quizá alguien debería ir preocupándose algo más buscar ideas nuevas y originales, ¿no?*





# Tekken Tag Tournament

De nuevo, uno de los títulos más esperados para PlayStation 2 hace su aparición en estas páginas. La más nueva versión de «Tekken» espera sorprender a propios y extraños, basando gran parte de su atractivo, a priori, en el potencial gráfico de la nueva máquina de Sony. Tan es así que Namco, que ya nos ha habituado a espectaculares despliegues visuales en secuencias de introducción, ha echado el resto en este apartado en «Tekken Tag Tournament». Casi de una verdadera obra maestra de la animación por ordenador se puede calificar el conjunto de escenas que forman la "intro" que aparece en… la versión japonesa del juego, sí, puesto que, de momento, ni Namco ni Sony han dejado ver nada de la versión final que aparecerá en Europa. ¿Existirá alguna diferencia sigificativa?

**Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.**

## NO ENCUENTRO «VAMPIRE: LA MASCARADA. REDEMPTION»

*Ante todo felicitar al equipo de Micromanía por tenernos informados, mes a mes, de todas las novedades que aparecen en el sector informático. El problema que tengo es que, al igual que aficionado a los juegos de ordenador, también lo soy al rol de mesa y, llevo siguiendo todos los reportajes que habéis dado sobre «Vampire: La Mascarada. Redemption» desde el día en que anunciasteis que se estaba programando. He jugado durante muchos años al juego de White Wolf y encontraba en este juego el suplemento a los días en los que mis amigos y yo no podíamos juntarnos para echar una partida. Sé que el juego ya ha sido distribuido en España, y sin embargo, no consigo encontrarlo en ninguna tienda de mi localidad. ¿Podrían indicarme la manera de ponerme en contacto con la empresa distribuidora para hacerme con un ejemplar del juego, aunque fuera contra reembolso? ¿De qué manera puedo jugar por Internet con este juego?*

**Pedro Navas. Almería**

Ciertamente, el juego de Activision es una más que perfecta manera de suplir esas tardes en las que es imposible jugar con nuestros amigos. Nos extraña que no encuentres el juego en tu ciudad, pues pueden contarse por miles las unidades distribuidas en España, pero bueno, vamos a darte los datos que nos pides. El nombre de la empresa encargada es Proein S.A. Tienen su sede en Madrid y su número de teléfono es 91-384-68-80. Te aconsejamos que te pongas en contacto con ellos y les pidas información acerca de cómo conseguir el juego.
En cuanto a la manera de jugar «Vampire: La Mascarada, Redemption», a través de Internet, la única disponible de momento, y creemos que de forma permanente, es a través del portal de juegos Won. Lo único que tienes que hacer es darte de alta como usuario del mismo, algo que se hace rápidamente y de forma gratuita, accediendo a su página oficial, y después accionando la opción de multijugador del juego en cuestión.

## FELICIDADES POR LA NUEVA ZONA ONLINE

*Soy jugador de varios juegos exclusivamente online: «Everquest», «Mankind 1.5»..., y me alegré un montón cuando vi la inauguración de la Zona Online en vuestra revista, hace ya bastante tiempo, pues era un tema que casi nadie tocaba, discriminando a un pequeño sector de jugadores, aficionados a esta clase de diversión. A pesar de que solamente le dabáis dos páginas, que eran bastante escasas, menos daba una piedra. Al ver este último número, sin embargo, mi alegría no tuvo límites cuando comprobé que el número de páginas había aumentado hasta un total de seis. Os escribo primero para felicitaros por esta idea, y segundo, para preguntaros si ha sido solamente algo especial o si va a ser continuado.*

**Jaime Mata Pons. Barcelona**

Primero, le transmitimos tus felicitaciones a Magallanes, coordinador de la Zona Online, que seguro que las acepta de sumo agrado y después te contamos que efectivamente, no es algo puntual, sino completamente establecido y aprobado. Debido a los cientos de cartas llegadas a la redacción, demandando más páginas de la Zona Online, y en vista de que el sector Online parece que día a día, avanza a pasos agigantados, hemos decidido darle una cobertura mucho mayor a la sección, iniciativa que esperamos que sea del agrado de todos.

## «SOULBRINGER» Y «GABRIEL KNIGHT III»

*Antes de nada felicitaros por la revista. Tengo un Pentium 200 con 32 MB de RAM y una tarjeta SVGA de 4 MB y me gustaría comprarme «Gabriel Knigt 3» o el «Soulbringer». ¿Podríais decirme si me funcionarían decentemente (aunque hubiese que sacrificar un poco la resolución)? Muchas gracias.*

**Chatomola (E-mail)**

No nos comentas si dispones de una tarjeta aceleradora 3D, lo cual resulta imprescindible para poder jugar a «Gabriel Knight III», por lo que en caso negativo, deberías adquirir una. «Soulbringer» funciona a través de software, y aunque creemos que andas un poco justo de memoria RAM, poniendo los requisitos al mínimo, te damos garantías de funcionamiento medianamente correcto.

## DEMO DE «MORPHEUS» Y PIRATERÍA

*Hola, soy Pablo Quirós. Me llamó mucho la atención «Morpheus», y quería pediros por favor que intentéis incluir en el próximo CD una demo. Asimismo, podíais idear un sistema para participar en vuestros concursos por e-mail que es más cómodo y rápido para todos. Por último, defender la tan criticada piratería, sobre todo criticada por vosotros. Muchos de los juegos van dirigidos a un sector juvenil, y siento decir que no somos los más económicamente beneficiados de esta sociedad. No puedo permitirme pagar 8.000 ptas. por un juego que quizás ni me guste; las compañías no pierden nada con que yo lo copie, lo que está claro es que las opciones son copiarlo o no tenerlo, nunca pagar esos precios. Que conste que luego compro juegos normalitos, como los de Dinamic y FX, de hecho no conozco a nadie con juegos piratas de estas compañías, pero al contrario, no conozco, aunque no os lo creais, a NADIE que tenga el «FIFA 2000» ni el «Q3A» legales. Casualidades.*

**Pablo Quirós (e-mail)**

De momento no hay demo de «Morpheus», pero si se hace, seguro que la intentaremos publicar en nuestro CD-ROM. Respecto a la participación a través de e-mail en algunos concursos es ya una realidad, pero en otros la propia mecánica impide que sea posible participar con este sistema, en cualquier caso parece evidente que el futuro va hacia ahí.
Defender la piratería, aunque sea lo más fácil a simple vista, no deja de ser un despropósito pues al final nos lleva al mismo sitio, es decir, falta de garantías, instrucciones de uso deficientes o nulas, etcétera. El negocio de la piratería seguirá existiendo hasta que los usuarios quieran y no hasta que las distribuidoras bajen el precio pues, seguro que si existiera un precio unificado, aún seguiría existiendo este negocio ilícito, a un precio mucho más bajo. Es fundamentalmente una cuestión de concienciación, el precio puede ser un elemento importante, pero desde luego no es el único.

## DEMOS DE «EVERQUEST» Y «ULTIMA ONLINE»

*Hola Magallanes. Soy nuevo en esto de los juegos online y quiero saber dónde puedo jugar a una demo de «Everquest» o de «Ultima Online» para ver si me gustan y comprarme alguno. Si hay alguna página en internet para poder jugar o bajarse una demo, dímelo, por favor, también si tienes espacio a ver si puedes decirme de qué tratan estos dos juegos, la historia y eso.*

**Padawan (e-mail)**

Precisamente este mes incluimos en nuestro CD-Rom una rolling demo de «Everquest», que te permitirá ver con tus propios ojos las excelencias de este título. De «Ultima Online» no existe una demo gratuita. En cuanto al argumento de ambos: pues con ligeras diferencias de nombres, los dos se desarrollan en unos mundos de ambiente medieval fantástico, donde hay que crear una serie de personajes y madurarlos, lanzándolos a la aventura y dándoles una profesión.

## DESCONTENTO CON BATTLE.NET

*Soy un asiduo lector de vuestra revista y .. bla, bla, bla (aqui añadir todos los tópicos sobre el asunto que se os ocurran). :-)*
*Una vez dicho esto, pasemos a abordar los temas profundos. «DIABLO II»: meses esperándolo, reservándolo..., una emoción que ni los Reyes Magos. Por fin sale, me lo compro, llego a casa, lo instalo... Alucinante. Me encanta el modo de un jugador... Bueno, es más de lo mismo, pero es lo que quería. Me pasé todo el día jugando. Y llega la noche; por fin iba a poder probar el modo que realmente quería: el multijugador.*
*Y aquí comienza mi queja: los servidores..., deprimente. La partida más larga que pudimos jugar fue de 20 minutos, pero excepcionalmente. Lo normal era que el servidor se "resetease" cada 5 minutos. En el chat, todos echábamos humo, y alguien propuso que nos quejásemos a las revistas del sector y, como vosotros sois mi referencia en el sector, pues ¡hala!, aquí tenéis mi queja.*
*El sábado, el problema, lejos de arreglarse, se acentuó aún más. Que sirva esto como tirón de orejas para Blizzard, y esperemos que arreglen pronto el problemilla.*

**David Pro (e-mail)**

Realmente sí que han metido la pata los señores de Blizzard con el asunto del servidor europeo. Se han pensado que con ponerlo, los habitantes del viejo continente íbamos a quedarnos contentos y callados y, nada más lejos de la realidad.
La estructura del mismo, así como sus recursos, son tan malos y escasos, que cada dos por tres se satura por el enorme número de jugadores que se conectan.
En estos momentos lo están solventando (van a aumentar la capacidad del servidor) y esperamos que lo solucionen definitivamente cuanto antes, como tú bien apuntas al final de la carta.

*Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: Hobby Press, S.A* ***MICROMANÍA****. C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña* ***CARTAS AL DIRECTOR****.*
*También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:* **cartas.micromania@hobbypress.es**

FORGOTTEN REALMS

# Baldur's Gate™ II
## Shadows of Amn™

*Baldur's Gate II* continúa el argumento que comenzó en *Baldur's Gate*, y contiene cientos de horas de juego. Podrás crear un personaje nuevo, pero también tendrás la opción de importar el de *Baldur's Gate* para continuar la legendaria saga. Encontrarás monstruos de muchos tipos diferentes, miles de PNJs (incluyendo 15 nuevos) y cientos de conjuros. Además, cuenta con un soporte multijugador mejorado, que permitirá vivir la aventura sin interrumpir el juego. Por supuesto, con nuevas armas y habilidades de combate de AD&D (incluido el estilo de lucha con dos armas) y cientos de monstruos completamente nuevos. Por si fuera poco, más de 130 conjuros nuevos (de un total de 300), que ofrecen al jugador una impresionante variedad de magia. Para que no falte nada, una raza nueva, los semiorcos, y más de 20 nuevas clases y subclases que aumentan la ya extensa lista del programa original de *Baldur's Gate*.

A la venta en
Octubre de 2000




PC CD ROM

Versión íntegra en castellano







Advanced Dungeons & Dragons

BioWare

Hermosilla, 46. 2º dcha – 28001 Madrid – Tel: 91 578 13 67 – www.virgin.es



# Flash

Hitachi ha anunciado el lanzamiento de su serie AE de chips para tarjetas inteligentes que serán utilizadas en aplicaciones GSM. El AE460, el primer miembro de la serie dispone de 64Kbytes de memoria integrada en el chip y de un núcleo de CPU de 16 bit de altas prestaciones.

Hewlett-Packard es, según los datos del GFK, la primera marca internacional de PC's de consumo en España, alcanzando una cuota de mercado del 6,4% por venta de unidades durante el primer semestre del 2000. Este crecimiento representa par HP un aumento en sus ventas de unidades muy superior al mercado global de ordenadores de consumo con un incremento del 13%.

Telecinco, Grupo Correo y Fininvest han lanzado el portal Jumpy.es con el objetivo de liderar el mercado europeo en Internet. El portal dispone, entre otros muchos servicios de buscador, correo, mensajes a móviles, acceso a informaciones y servicios en diversas áreas. Jumpy permitirá la conexión de plataformas, PC, móvil, consolas TV...

Iomega ha anunciado la distribución de su nuevo adaptador FireWire para la unidad ZIP 250 MB USB que se conecta a la unidad mediante el estándar ATAPI resultando compatible con sistemas PC y MAC. El adaptador aumenta sustancialmente la velocidad de lectura de la unidad Zip que pasa de 0,9 MB/seg a más de 2,0 MB/seg.

Creative Labs ha puesto en marcha una nueva oferta por la que el usuario que adquiera una tarjeta de sonido Creative Labs tendrá derecho a solicitar un reembolso de hasta 7000 Ptas. Sólo es necesario enviar una pegatina promocional tras la adquisición del producto junto con una prueba y formulario de solicitud. La oferta se extiende a toda la familia de tarjetas de sonido de la compañía.

## Randeon, dispuesto a arrasar

La última línea de tarjetas gráficas desarrolladas por ATI Tecnologies estarán disponibles a finales de verano y serán potenciadas por una nueva GPU denominada Randeon, que podrá ofrecer según la propia compañía el máximo rendimiento en resoluciones máximas con una calidad de imagen en color verdadero de 32-bits. Han sido implementadas características avanzadas para juegos 3D en el hardware como el soporte para DirectX 8, y un motor de transformación e iluminación T&L Engine integrado dentro del corazón de esta nueva arquitectura que es el denominado Charisma Engine capaz de procesar 30 millones de triángulos/seg. lo que podrá situar a los nuevos productos de ATI como los más serios competidores de las tarjetas basadas en GeForce 2. También, el motor de render Pixel Tapestry permitirá calcular hasta 1,5 Gigatexeles/seg.

Dos funciones exclusivas de ATI contempladas en la GPU Randeon harán posible optimizar el rendimiento para escenas 3D de alta calidad con un máximo nivel de detalle. La primera denominada Hyper-Z está destinada a minimizar la información enviada al frame buffer aliviando los problemas de ancho de banda que sufren otros tipos de arquitectura. Por otro lado las tarjetas dispondrán de tres unidades de memoria para facilitar el render de múltiples texturas en un solo paso. Serán introducidas tres versiones de la línea Randeon donde destaca la variante de 64 MB de memoria DDR ultra rápida y soporte para captura de vídeo y salida de vídeo, pero también podrán encontrarse modelos más asequibles con 32 MB DDR y de 32MB de memoria SDRAM. Por supuesto, en todas las variantes vendrá comprendido el hardware para vídeo DVD.

Más información en www.ati.com

## Música en movimiento



La compañía Philips ha presentado dentro de su línea de accesorios de electrónica de consumo sus nuevos auriculares deportivos orientados a los usuarios que practican deporte. Han sido creados para cubrir las necesidades de los aficionados deportistas para lo cual los tres modelos de auriculares son ajustaables, adaptándose correctamente a cualquier posición. El usuario encontrará en cualquiera de los tres modelos aquel que le resulte más adecuado para la actividad que suele realizarse: Sport HS 300, Neckband HS 500 y el modelo resistente al agua Sport antisalpicaduras (HS 700). Están disponibles en varios colores, combinando funcionalidad con un diseño muy cuidado, en cada dispositivo se ha procurado buscar una atractiva imagen deportiva. Además, con motivo de la celebración de su salida al mercado la adquisición de un de estos auriculares Philips regalará a los primeros 15.000 compradores un novedoso "patín de dedo".



Más información en el teléfono de atención al cliente: 902 113 384.

## Nuevo UMD Gamepad



UMD comercializa ya el novedoso Game Pad MaxFire G-09D Force de Genius, un mando con el que podrá sacarse el máximo partido a un buen número de géneros de videojuegos en PC. El diseño vanguardista con refuerzos metálicos y un significativo componente ergonómico, el Game Pad Maxfire G-09D Force es un mando indicado para cualquier usuario ya que resulta adecuado para manos de todos los tamaños. Dispone de 10 botones programables: 6 de uso activo y 4 botones de fácil acceso para todos aquellos programas que necesiten funciones especiales. También se incluye un software gracias al que se puede asignar los distintos botones al mando y alcanzar el nivel de potencia que sea requerido en cada juego. En intención por alcanzar más sensación de realismo el G-09D contiene un motor de vibración interno y un sistema de simulación digital avanzado con el que se obtiene mayor precisión en el tiempo de reacción. El producto está disponible en el mercado al precio de 6.750 Ptas. (IVA incluido).

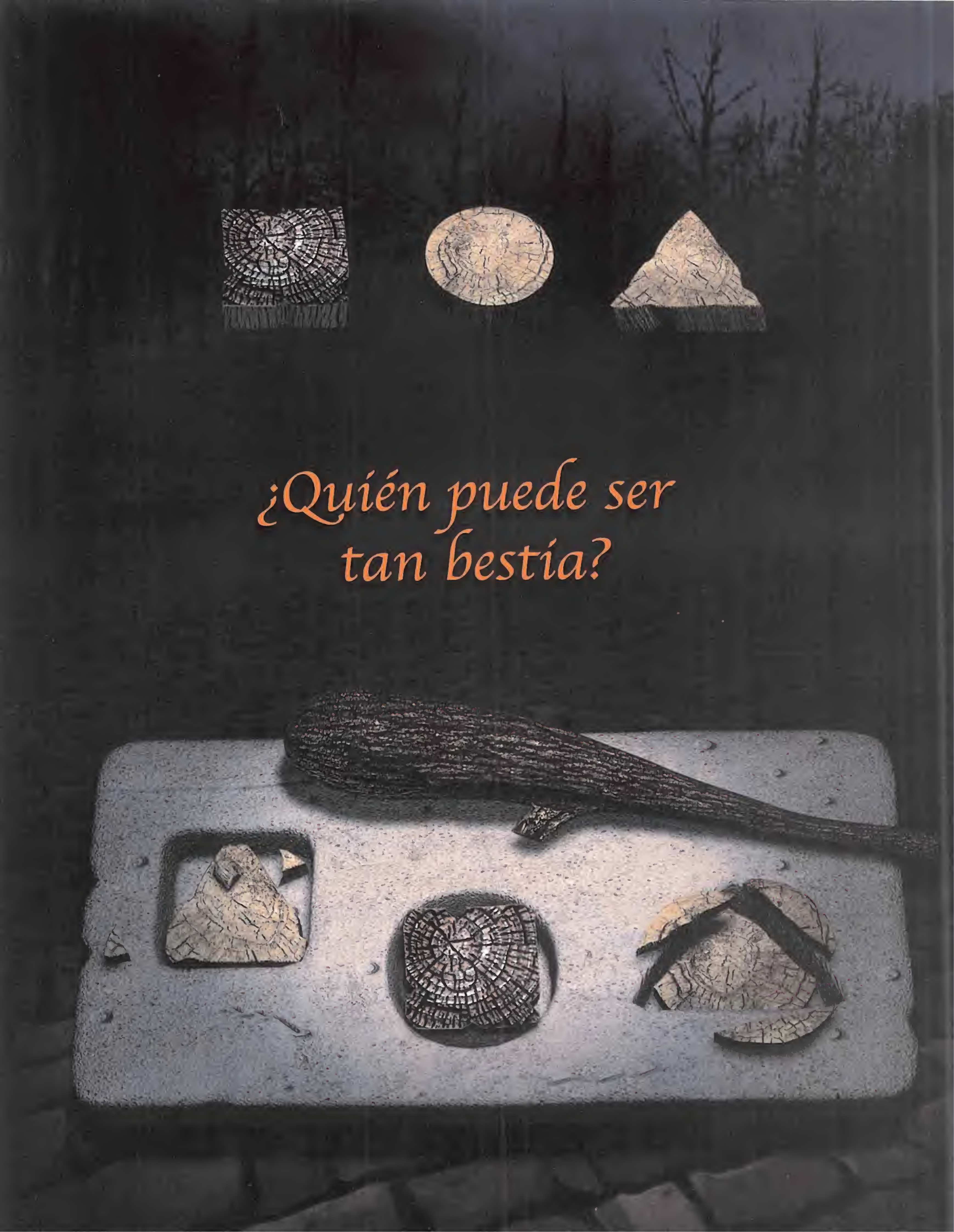
Más información en www.umd.es

## Deslizamiento óptico

Wheel Mouse Optical y MouseMan Wheel Optical, son los más vanguardistas ratones de la firma Logitech, en los cuales se ha incorporado la tecnología óptica con el fin de eliminar elementos mecánicos y permitir así una precisión y durabilidad mucho mayor. Combinando un estudiado diseño, que es uno de los esfuerzos de Logitech con el que más prestigio ha obtenido la compañía, los nuevos ratones están creados para facilitar al usuario al máximo el desarrollo de distintas actividades, como es la navegación por Internet o el uso de juegos. Pero sobre todo la gran ventaja es que ambos ratones pueden desplazarse por cualquier superficie sin que, por tanto, sea necesario incorporar una alfombrilla como superficie y tampoco se ven afectados por la suciedad que suele alojarse alrededor de las bolas en los ratones convencionales lo que elimina la necesidad de mantenimiento. Concretamente en el ratón Wheel Mouse Optical, cuyo diseño hace posible su uso por personas zurdas, se combina botones de rueda para la función de scroll ofrecen numerosas ventajas para ahorrar tiempo y facilitar el manejo de programas. El modelo MouseMan Wheel Optical dispone de un tacto más suave y cómodo para la mano derecha y también dispone de un botón de rueda y otro botón adicional en el lateral especial para navegación.



Más información en www.logitech.com


¿Quién puede ser
tan bestia?

## Portátil o **sobremesa**

OKI ha lanzado nuevos modelos de ordenador, de sobremesa en formato NLX y una línea de ordenadores portátiles OkiBook Zen. En sobremesa, el OKI-OLYMPIA NLX 2000 cuyo formato reduce la altura de la CPU a sólo 9 cm facilita su utilización en espacios reducidos a la vez que ofrece unas líneas atractivas. Incorpora un procesador Intel Celeron 500 Mhz, disco duro de 8,3 GB Ultra DMA 66 y 64 MB de memoria RAM, principalmente pero además tanto en su diseño como en sus componentes se ha asegurado garantizar un funcionamiento de lo más óptimo, eficaz y sin inconvenientes de incompatibilidad.

Dentro de la gama de portátiles OkiBook Zen pueden encontrarse prestaciones que hacen destacarla de otras marcas, como es el hecho de tener todos los componentes integrados, CDROM, disquetera, etc, en tan sólo 2,9 Kg, un sistema de control de temperatura interno y una batería inteligente de LI-ion con autonomía para 5 horas. Los modelos de esta gama están impulsados por procesadores Pentium III 500 y Pentium III 650, y cuentan con un disco duro de 8,3 GB extraíble, CD-Rom 24X, memoria SODIMM de 64 MB, pantalla TFT de 13,3", preinstalación de Windows 98 y módem de 56 K. Empleando el sistema Micro PGA2 CPU, el servicio técnico podrá cambiar el procesador fácilmente.

**Más información en www.oki.es/frame_1.cfm**

## Mentes **sintéticas**

Lego Mindstorms, los robots de Lego que hicieron aparición el año pasado como un nuevo concepto de entretenimiento y aprendizaje vuelven más vigorosos para que constructores de 9 a 12 años puedan desarrollar su capacidad incorporando para ello nuevos accesorios para estimular la creatividad de los niños y también de los adultos. La más espectacular novedad para septiembre es el Lego Mindstorms Vision Command. Se trata de un set Mindstorms en el que se incluye una cámara de vídeo, diseñada por la cooperación entre las compañías Logitech y Lego. Esta tecnología hará posible que el usuario pueda construir y programar sus robots haciendo que estos sean capaces de reaccionar y responder al entorno que "perciben" a su alrededor. Podrán ver a través de los ojos del robot. Con Vision Command el robot podrá seguir a su creador y detectar el movimiento. Pueden determinarse luces y colores que actúen de alarma para el robot y éstos podrán observar y grabar aquello que llame su atención. Mediante un sistema asistido para el funcionamiento mecánico del robot según la programación, estos podrán atrapar pequeños objetos. La aportación de Logitech es una Webcam que tendrá un cable de 5 metros para dotar de cierta autonomía al ingenio podrá ser utilizada también en un PC con las funciones particulares de este tipo de dispositivo. El Vision Command System se comercializará a un precio aproximado de 17.900 Ptas.

**Más información en www.legomindstorms.com**

## **Réplicas** en exclusiva



La compañía Flexiline perteneciente al Grupo Logic Control, especializada en el ensamblaje y distribución de PC's distribuye en exclusiva los productos de Joytech perteneciente a Take 2, una de las más importantes firmas en el desarrollo de juegos. Joytech, como licenciataria de los productos de la escudería Jordan de Fórmula 1 ha realizado las réplicas más reales del volante monoplaza de F1 para PC y consola PSX y N64. El modelo de Volante Jordan GP es una fiel réplica al original presente en los coches de la escudería. Es compatible con Dual Shock para la Playstation, dispone de una palanca de cambios en modo secuencial, numerosos botones de función e incluso un D-pad para el control de vistas. El precio es de 10.990 Ptas.

**Más información en el teléfono de atención al cliente 93 594 66 00.**

## Flash

**Apple ha dado a conocer recientemente una nueva gama de ordenadores de sobremesa de la línea iMac, que desarrolla equipos llamativos con el fin de llamar la atención de los usuarios observadores de la estética además de las prestaciones de sus equipos. Entre los nuevos modelos figuran cuatro nuevos iMac en cinco colores, un novedoso modelo basado en G4 y el Power Mac G4 con doble procesador en paralelo que puede competir en velocidad con cualquier ordenador basado en Pentium III.**

**Panasonic es la compañía que goza de tener entre sus productos el más pequeño reproductor de DVD, en el modelo DVD-L50. Su peso ronda los 640 gramos incluyendo la pantalla de cristal líquido de cinco pulgadas en formato 16:9 que puede utilizarse para imagen de televisión en formato 4:3. El reproductor cuenta con sonido estéreo y salida para Dolby Digital, MPEG-2 Surroun y control para Joystick entre otras cosas. Su autonomía con la batería recargable es de 3 horas.**

## Para un PC **de cine**

PC-DVD Encore 12X, es el más reciente paquete para reproducción de películas DVD y otras funciones multimedia de Creative que ya está disponible a un precio recomendado de 55.900 Ptas., IVA incluido. Con capacidad para lectura de DVD a una velocidad 12X soporta todos los formatos de disco más populares, incluidos CD's de audio y fotos, y además puede usarse para aumentar la calidad visual de los juegos. En el producto está integrado el DXr3 (DynamicXtended Resolution), una tecnología para optimizar gráficos de Creative que ofrece una elevada calidad de imagen sin parpadeos y un espectacular tratamiento del color a altas resoluciones. Además la tarjeta Dxr3 dispone de una salida especial que hace posible conectar altavoces de sonido de entorno, para deleitarse con el mejor sonido Dolby Digital. Entre el conjunto de software que acompaña el producto existe una clara intención de la compañía por mostrar de lo que es capaz el PC-DVD Encore 12X, incluyendo juegos, o el fabuloso Creative Mediaring Talk que ofrece posibilidad de realizar llamadas PC a PC gratis a través de Internet y toda una selección de programas multimedia por los que la compañía ha aumentado su prestigio en este mercado.




**Más información en www.creativelabs.com**


GROUCH
"Mens vacua
in corpore cachas"
Grouch es un musculoso,
aunque no muy despierto,
bárbaro que trata de recuperar a
su amorcito, robada de sus brazos por
unos temibles ogros cuyo fin es..., ejem,
"enriquecer" el mapa genético de su
atrofiada especie. Pero aquellos ogros
no sabían lo que se les venía encima.
8 EMOCIONANTES FASES REPLETAS DE INESPERADOS PELIGROS | GRAN VARIEDAD DE COMBATES: CON LAS MANOS DESNUDAS, A ESPADA, MAZA, LANZA, ANTORCHA, ESCUDO, ARROJANDO OBJETOS, ETC. | EFECTOS ESPECTACULARES: LLUVIA, NIEVE, FUEGO, LAVA, NIEBLAS, HUMOS, RELÁMPAGOS, ESTELA PARA LA ESPADA, TEMBLORES, ETC. | BUEN HUMOR A RAUDALES...
3.995 PTAS. 24€
Revistronic
Industrial Programs
dinamic
MULTIMEDIA
hasta donde llegue tu imaginación
Copyright © 2000 Dinamic Multimedia, S.A. / Desarrollado por Revistronic Industrial Programs, S.L. / Todos los derechos reservados
www.dinamic.com | 2000






**Dos meses más tarde de nuestra primera toma de contacto con la beta de un producto causante de tanta expectación como Voodoo5 5500 hemos podido por fin, evaluar la versión definitiva de esta demostración tecnológica de 3dfx, que a día de hoy aporta ciertas novedades destinadas a devolver a la compañía al primer lugar en lo que a aceleración gráfica toca.**

# Alternativa sin riesgos

Características como el Anti-aliasing en toda la escena FSAA, pueden fácilmente comprobarse como ya hicimos anteriormente (ver Micromanía Nº 66) quedando patente uno de los beneficios que ofrece esta tarjeta y que destaca sobre otras soluciones de sus competidores. Aunque el Full Screen Anti-Aliasing no es una función exclusiva de 3dfx si es en sus productos donde a todas luces mejor se ha aplicado la técnica. Esto es, en definitiva, una solución para sistemas más humildes que ven descender dramáticamente la velocidad del render al aumentar la resolución. Funciona con juegos basados en anteriores versiones de Direct3D y OpenGL igualmente. Pero el uso del muestreo FSAA x4 ya sí queda, generalmente en estos casos, para equipos con CPUs más rápidas del orden de Pentium II 500 en adelante y dependiendo del programa.
Una de las cosas que más saltan a la vista en el momento de la instalación son los dos ventiladores instalados para la refrigeración de cada procesador VSA-100.
La tarjeta requiere por esto una alimentación adicional para lo que se adjunta el cable de toma de corriente a la fuente de alimentación.
La instalación es aún así instantánea. Al reiniciar el sistema, es necesario cancelar la auto-instalación de la tarjeta a favor de cargar los drivers más actualizados contenidos en un archivo ejecutable. Una vez hecho esto y reiniciando otra vez el PC ya está todo listo. La opción de overcloking, a pesar de no estar disponible por defecto en las Tools se puede activar si atendemos a la información adjunta en el manual. Se dice cómo hacerio en la página www.3dfxgamers.com.

## OTROS BENEFICIOS

Hicimos una pequeña tabla de evaluación de la tarjeta hace un par de meses donde se detallaba el rendimiento de la misma enfatizando en el uso con FSAA. Aunque no era extensa, creemos que os sirve de referencia para obtener una visión global del rendimiento de la tarjeta. En esta ocasión hemos preferido destacar otras funciones incorporadas en la Voodoo 5 5500. La memoria de vídeo 64 Mb, es más que suficiente para mantener alta resolución habilitando 32-bit de color para las texturas, y permitir los efectos del T-Buffer. El T-Buffer, puede ser usado para incorporar efectos cinemáticos en gráficos 3D para dotar de más expresividad realista a la escena, por ejemplo "motion blur", enfoque de cámara etc. La compresión de texturas en FXT1 y en DirectX TC, permite reducir enormemente el tamaño de las texturas en memoria sin perder calidad visual.

## DIFÍCIL DECISIÓN

Utilizando la arquitectura escalable con los dos VSA-100 trabajando en paralelo, son capaces de dibujar 667 Megatexeles por segundo para renderizar excepcionales entornos 3D en paletas de 32 bit de color. Hemos de citar también el soporte por hardware y software para decodificación y codificación MPEG-2.
El precio, que es algo que solemos dejar a vuestro criterio, es, sin lugar a dudas, el dato que más cuesta arriba se nos hace a la hora de adquirirlo. Pero sin entrar en comparaciones con otros productos hemos de situar a Voodoo 5 5500 como una magnífica solución para muchos de los usuarios de juegos 3D ya que resuelve gran parte de los problemas que afectan a los que no tienen un PC a la última, y en gran medida no depende de si los desarrolladores de software cuentan con 3dfx para optimizar sus programas con efectos espectaculares. Si bien es cierto que en lo que a velocidad, y a número de funciones avanzadas para lograr efectos en el render queda por detrás de algunas de sus competidoras basadas en el GeForce 2 de Nvidia, la solidez de su funcionamiento y el formidable resultado de sus aportaciones (que nos entran por los ojos desde el primer momento) la hacen una competidora muy dura. Y a esto hemos de sumar que trabaja también con Glide que es para muchos el mejor de los APIs de aceleración gráfica existente, aunque también es cierto, cada vez más minoritario. Recomendamos visitar la página de 3dfx Interactive www.3dfx.com para ver los ejemplos de la tecnología.

PRODUCTO: **VOODOO 5 5500 AGP** · FABRICANTE: **3DFX INTERACTIVE** · COMPATIBILIDAD: **PC WIN 95/98/NT, DIRECT3D, OPEN GL, GLIDE** · DISTRIBUIDOR: **3DFX EN GRANDES ALMACENES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS** · PRECIO RECOMENDADO: **69.990 Ptas.** · MÁS INFORMACIÓN: **www.3dfx.com**

**88** valoración

## BiblioMania

### INTERNET




**Internet. Informática infantil**

Con este título los usuarios más jóvenes aprenderá a explorar la red en busca de información y a comunicarse a través del correo electrónico, gracias a una presentación visual muy agradable y dinámica y unos contenidos escritos en un lenguaje muy natural y sencillo. Además, el disco que acompaña al libro representa un apoyo didáctico muy divertido para reforzar todas las habilidades adquiridas.

*Editorial: Osborne/McGraw-Hill · Páginas: 132 · Precio 2.995 Ptas. (18 €) · Nivel: Principiante*

### DIVULGACIÓN



**El Necromicón**

Esta obra recopila algunos relatos basados en los mundos de H. P. Lovecraft, por lo que resulta especialmente indicada para los incondicionales de este carismático escritor; además encontramos otros relatos de diferentes autores complementando una obra más de la saga de Cthulhu. En el texto se podrán encontrar desde relatos oscuros, versiones del Necronomicón y comentarios del editor del libro, Robert M. Price, sobre todo lo que rodea al mismo.

*Editorial: La Factoría de Ideas · Páginas: 322 · Precio 1.795 Ptas. (10,79 €) · Nivel: Principiante*

### DIVULGACIÓN



**Profecía siniestra**

Continuamos recomendado a todos aquellos apasionados a la literatura basada en las criaturas de la noche, los vampiros, la colección de libros de la Factoría de Ideas basados en historias del juego de rol «Vampiro: La Mascarada» de White Wolf. Éste que nos ocupa, en concreto, es la tercera entrega de una serie de libros cuya temática es La Maldición de la sangre. Una obra imprescindible, teniendo en cuenta el auge que está teniendo todo el tema de vampiros ahora que el juego se ha hecho realidad.

*Editorial: La Factoría de Ideas · Páginas: 260 · Precio 1.195 Ptas. (7,18 €) · Nivel: Principiante*

### MÚSICA




**Manual de MP3**

Si se quiere sacar el mayor partido de esta nueva tecnología, éste es el libro. Manual de MP3 suprime toda la confusión y proporciona la información precisa para reproducir, grabar y descargar música. Además de esos conceptos básicos, la guía cubre todos los aspectos de los nuevos medios digitales: desde cómo crear sus propios CD, al mejor hardware disponible y los temas legales que rodean a este nuevo formato.

*Editorial: Osborne/McGraw-Hill · Páginas: 352 · Precio 4.500Ptas. (27,05 €) · Nivel: Principiante*

SEGA

DREAMCAST PRESENTA

VIRTUA TENNIS: UN JUEGO

TAN REALISTA QUE

SIN DARTE CUENTA

MOVERÁS LA CABEZA

A UN LADO Y A OTRO,

A UN LADO Y A OTRO.




Virtua Tennis no sólo es el mejor juego de tenis que jamás hayas visto, es uno de los mejores simuladores deportivos de la historia. Sus gráficos son increíbles. Cada dejada, smatch o servicio se recrea con 128 bites de absoluto realismo. Nunca se había visto nada parecido. Gracias a Dreamcast Carlos Moyá es idéntico a Carlos Moyá: sus movimientos, sus gestos, su prodigioso revés... Y como Carlos, todos los demás: Kafelnikov, con su demoledor servicio; Piolín, con su resolutiva volea; Jim Courier, con su terrible drive... Las mejores raquetas de la ATP te están esperando. Se trata de barrerles de la pista o de ser barrido.

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492









# Baldur's Gate II
## SHADOWS OF AMN



Mientras «Baldur´s Gate», «Planescape: Torment» y «Icewind Dale» siguen vendiendo lo indecible y deslumbrando al jugador con su perfecta recreación de las reglas y ambientación de AD&D, BioWare tiene casi terminada la que está llamada a ser su mayor obra maestra dentro del género de los RPG. «Baldur´s Gate II» es uno de los juegos más completos de la historia.

# Regreso a los reinos olvidados

## Modo Multijugador mejorado



Como su antecesor, el modo multijugador nos permitirá vivir la misma aventura que en el modo para un solo jugador, pero acompañados de otros cinco amigos enamorados de los Reinos Olvidados. En esta segunda parte tampoco se ha incluido un editor para generar nuestras propias aventuras, sin duda para no pisarle el terreno al futuro «Neverwinter Nights». No obstante, «Baldur's Gate II» incorporará varias mejoras con respecto al primitivo sistema anterior. Por ejemplo, ahora ya no se pausará el juego cada vez que un personaje hable con un PNJ (salvo que el diálogo sea importante para la trama general) o compre objetos en una tienda. Además, cada jugador puede escribir la historia de su personaje, que el resto puede consultar en cualquier momento del juego. Por lo demás, el sistema será parecido, con un jefe de grupo que controla las acciones del resto de jugadores. En este tipo de partidas, además, él será el único que podrá tener una fortaleza.

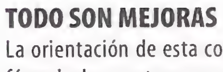


La mejora técnica que ha sufrido el Infinity Engine de BioWare permite que «Baldur's Gate II» pueda disfrutar de mucho más detalle gráfico y una ampliación del tamaño de pantalla hasta los 800x600 puntos.



Nuevos hechizos y efectos visuales estarán a la orden del día durante la aventura. Pese a seguir usándose la Segunda Edición de las reglas de AD&D, éstas pueden dar pero que mucho juego.

¡Oloré! Que el saludo de los habitantes de los Reinos Olvidados os dé la bienvenida de nuevo a estos maravillosos parajes llenos de magia y aventura, porque «Baldur's Gate II» ya está prácticamente entre nosotros. BioWare, bajo los auspicios de Black Isle, tiene casi terminado, a falta de los últimos testeos y la localización al castellano, la continuación del que fuera elegido como mejor RPG del año 1998. Micromanía ha tenido acceso a una versión beta casi finalizada del juego que, tras un análisis detenido, ya nos permite augurar un nuevo reinado indiscutible para la creación de BioWare. Nos vamos a encontrar, os lo aseguramos, ante el mejor y más completo juego de rol que hayáis visto nunca.



### TODO SON MEJORAS

La orientación de esta continuación va a seguir la fórmula de su antecesor, planteándonos una historia épica, de desarrollo muy amplio y trama compleja. Es decir, lo contrario a lo que hemos visto en «Icewind Dale» (otra excelente plasmación del sistema de juego de AD&D), que se ha decantado más por el estilo "Tomb of Horrors" de explorar mazmorras y evitar trampas. Es una muestra más de la versatilidad del engine Infinity de BioWare.

Al igual que «Icewind Dale» y «Planescape: Torment», «Baldur's Gate II» utilizará una versión mejorada del engine de «Baldur's Gate», que no sólo permitirá mostrar escenarios mucho más detallados, sino también monstruos de enorme tamaño, y lo más importante, alcanzar la ansiada resolución de 800x600. Las mejoras gráficas se dejarán notar también en los espectaculares efectos de los conjuros mágicos, que se beneficirán del poder de las tarjetas 3D para generar toda suerte de efectos visuales, aunque si no disponemos de alguna de ellas podremos jugar igualmente con efectos en 2D.

Evidentemente, los cambios no sólo alcanzarán a los aspectos gráficos del juego, porque aunque las reglas seguirán estando basadas en la 2º edición de AD&D, incorporarán numerosas novedades. La razón principal por la que no se utilizan las de la 3º edición, es que ésta acaba de ser publicada en EE.UU, y por lo tanto resultaba demasiado complicado tomarlas en cuenta si en el momento de programar el juego ni siquiera estaban terminadas. No obstante, las reglas de la 2º edición son tan amplias que quedaron muchísimos aspectos de ellas sin explotar en «Baldur's Gate», como muchos más conjuros para magos y clérigos, nuevas razas y clases de personaje, y más objetos mágicos de entre la inagotable fuente de manuales impresos de TSR.

Así, aprovechando que los personajes podrán alcanzar ahora el nivel 20 de experiencia, nos vamos a encontrar con más de 300 conjuros, algunos tan poderosos como Desintegrar, Palabra de Poder: Muerte, Resurrección o Tormenta de Meteoros. Junto a esto, otra de las cosas que más se echaban de menos en el primer Baldur's eran más clases de personaje y más kits para diferenciarlos unos de otros. Pues dicho y hecho, también los vamos a encontrar en «Baldur's Gate II». ¿Que elegimos ser clérigos? Pues podremos optar entre tener como deidad a Tempus o Helm, por poner un ejemplo, y eso nos va a dotar con habilidades distintas según la elección.

## Las principales novedades de Baldur's Gate II



- Las misiones van a ser más complejas e intrincadas.
- Los mapas y el diario serán más detallados y podremos incluir en ellos nuestras propias notas.
- Se ha aumentado la velocidad de marcha de los personajes y hay menos zonas muertas para agilizar la acción.
- Nos enfrentaremos a más de 130 monstruos (comparados con los 60 de «Baldur's Gate»), como Beholders, Djinnis, Illitas, Espectros y Umberhulks.
- En lugar de especializarnos en un grupo de armas, lo haremos en un arma en concreto con cinco niveles de habilidad.
- Los personajes contarán con mayor tasa de frames y una mejora en su IA, que hará que no den tantas vueltas para encontrar el camino.
- Tendremos 20 nuevos kits a nuestra disposición, entre asesinos, más magos especialistas y clérigos de distintas religiones.
- Al completar una misión especial, cada personaje podrá tener una fortaleza con seguidores.
- Habrá tres nuevas clases de personaje –Hechicero, Bárbaro y Monje– y una nueva raza, los Semi-Orcos.
- Los magos y clérigos dispondrán de un abanico de 300 conjuros (en «Baldur's Gate» había sólo 130) y podrán lanzar hechizos de niveles 7º de clérigo y 9º de mago.
- El uso de la magia resultará más espectacular gracias a la implementación de efectos especiales para tarjetas 3D con OpenGL.
- Los personajes comenzarán con niveles de experiencia 7 y 8 y algunos podrán llegar hasta nivel 23.
- Los diálogos van a ser más complejos y con más opciones para elegir según nuestro alineamiento.
- La resolución de pantalla podrá alcanzar los 800x600 con 32 bits de profundidad de color.
- ¡Habrá Dragones...!



Los niveles de experiencia que se pueden llegar a alcanzar en «Baldur's Gate II» y el número de hechizos disponible permitirán descubrir algunos aspectos poco conocidos del universo de AD&D.

## NUEVAS CLASES DE PERSONAJE

Las novedades en cuanto a reglas se completarán con la incorporación de tres nuevas clases de personaje, el Hechicero, el Monje y el Bárbaro, y una nueva raza, los extraños Semi-Orcos. Lamentablemente, seguiremos sin poder jugar con Elfos Oscuros, aunque la visita a una ciudad Drow en Underdark (¡nos encantaría que fuera Menzoberranzan, pero no es seguro!) paliará nuestra sed de oscuridad.

Respecto a las características de estas nuevas clases, grosso modo, el Hechicero avanzará muy lento en experiencia pero podrá lanzar al día más conjuros que un mago, el monje peleará utilizando las artes marciales y en cuanto al bárbaro... de momento es un secreto que BioWare no ha querido desvelar, pero está relacionado con la especialización en distintos tipos de armas

Dependiendo de la clase, los personajes comenzarán entre los niveles 7 y 8 (e incluso mayores, si los importamos de «Tales of the Sword Coast»), y podrán progresar hasta los 2,950,000 puntos de experiencia, lo que nos va a permitir alcanzar el nivel 23 en el caso de ladrones y bardos, y unos cuantos menos para el resto de clases. La única excepción serán los druidas, que estarán limitados al nivel 14, ya que los programadores han considerado que a partir de ese nivel estos personajes se vuelven demasiado poderosos.

Antes hemos dicho que algunos personajes podrán comenzar en niveles superiores al 7; esto será posible gracias a la opción para importar a los personajes con que hemos jugado anteriormente al primer «Baldur´s Gate», o a la expansión «Tales of the Sword Coast», aunque como ha habido algunas alteraciones en el sistema de generación de personajes, habrá que elegir nuevas habilidades durante el proceso.

## DETALLES Y MÁS DETALLES

Por si todo lo que os hemos contado hasta ahora fuera poco, «Baldur´s Gate II» va a contar con innumerables detalles que harán de él el juego más completo dentro de su género. Los fans más acérrimos de AD&D podrán apreciar en ellos el enorme trabajo que se han tomado los creadores del juego para eliminar todas las lagunas del primer Baldur´s. Por ejemplo, la habilidad de Sigilo de los ladrones se desdoblará (como debería haber sido desde un principio) entre Ocultarse entre las sombras y Moverse en silencio, además de adquirir nuevas habilidades como Colocar trampas y Detectar ilusiones. Por su parte, los druidas que hayan alcanzado el nivel 7 podrán cambiar su forma a la de un enorme oso grizzly. Y un último detalle: El elfo oscuro más famoso de los Reinos, Drizzt volverá a recorrer estas tierras, pero esta vez junto a Guenhwyvar, su inseparable pantera negra.

Para finalizar este meticuloso avance de Baldur´s Gate 2, no podemos dejar de mencionar que Virgin, que se encarga de su distribución en España, se está tomando todo el interés para que la traducción sea la mejor que hayáis disfrutado nunca en un juego de rol para ordenador. En fin, que si nada falla el mes que viene tendréis ante vosotros a un juego excepcional. ¿Podréis aguantar hasta entonces?

R.J.N.

## Señor de tus propios dominios





Una de las novedades que más agradarán a los jugadores de AD&D es la de que, a partir de ahora, y al igual que en el juego de mesa, nuestros personajes van a poder poseer fortalezas y seguidores.

Conseguirla o no va a depender de que completemos una misión especialmente difícil; un precio nada elevado si a cambio obtenemos un fuerte para los guerreros, una torre para los magos, un templo para los clérigos o una cofradía para los ladrones. Al tomar posesión de nuestros dominios, adquiriremos ciertas responsabilidades, como dar órdenes a nuestros seguidores, escuchar sus propuestas, o defenderlos de los ataques enemigos. Pero la cosa llegará más allá en el caso del bardo, que tendrá que llegar a contratar actores o dirimir las diferencias entre dos cantantes competidoras.



## De turismo por los reinos olvidados

La historia de «Baldur's Gate» nos situaba 12 años después de la crisis del Avatar, cuando los dioses caminaban por los Reinos. Su continuación transcurre varios meses después de los sucesos acaecidos en la ciudad de Baldur, tras evitar la guerra entre ésta y la ciudad de Amn. Comenzaremos la aventura encerrados en una celda de la que nos sacará Imoen. Muy cerca están, también encerrados, Minsc y Jaeira, todos ellos viejos conocidos de la entrega anterior. Tras las primeras misiones, esta maravillosa aventura nos permitirá recorrer la parte sur de la Costa de las Espadas, con localizaciones como el bosque élfico de Tethir, la montaña de Cloudpeak, las ciudades Drow de Undermountain, el plano Astral, el Abismo (viejo conocido de «Planescape: Torment») y la capital de Amn, Athkatla.

## Los Dragones

Ha sido una sorpresa de última hora, pero justo al cierre de esta edición, Micromanía ha conseguido estas espectaculares pantallas que hablan por sí solas: ¡Sí, habrá Dragones en «Baldur's Gate II»!

En contra de lo que en un principio dijo BioWare, que alegaba limitaciones en el engine del juego para reproducir a estas enormes criaturas, los programadores han esperado hasta el último momento para mostrar su as en la manga. Toda la magnificencia y poder de los Dragones estará plasmada de esta manera. ¿Hace falta decir más?









# SYDNEY 2000

## A un paso de la gloria

- Compañía: **ADT/EIDOS**
- En preparación: **PC, DREAMCAST, PLAYSTATION**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**

**El evento por excelencia, la cita imprescindible que reúne a todos los amantes del deporte una vez cada cuatro años; una oda a la sana competición y al juego limpio. Bajo los cinco aros que simbolizan los continentes y la enorme antorcha que predica la pureza, los Juegos Olímpicos dan comienzo. ¿Será capaz el sector informático de estar a la altura de tanta grandiosidad?**

Cada cuatro años se celebra el evento deportivo más esperado por los profesionales y los aficionados. Evidentemente, hablamos de Los Juegos Olímpicos, y como no puede ser de otra manera, el merchandising y la publicidad que rodea a la celebración comienza a asaltarnos, incluso semanas antes de que dé comienzo. Uno de los sectores en los que más se nota la llegada de las Olimpiadas es, precisamente, en el informático. Todas las compañías comienzan a trabajar rápidamente para sacar al mercado lo antes posible su juego basado en las olimpiadas y, de tener la oportunidad, contar con la aprobación de la Federación Internacional.

La vigesimoséptima edición se celebra en la australiana ciudad de Sydney y los encargados de llevar a cabo el juego oficial de las Olimpiadas son ADT y Eidos que, gracias al acuerdo de seis años firmado entre esta última y el Comité Olímpico, van a poder contar con todos los datos reales, nombres y plusmarcas actuales.

De las treinta y siete pruebas deportivas de que consta la competición, ADT y Eidos han incluido en el juego las doce más clásicas, o lo que es lo mismo, las más populares entre los aficionados. Las disciplinas que podremos encontrar en «Sydney 2000» son: 100 metros lisos, 110 metros vallas, lanzamiento de martillo, lanzamiento de jabalina, salto de altura, triple salto, 100 metros natación estilo libre, ciclismo de velocidad, tiro al plato, levantamiento de pesas, salto de trampolín y slalom en kayak.



Tal vez la prueba más vistosa sea el slalom en kayak pues se ha conseguido una calidad gráfica y un efecto de agua perfecto, así como una sensación de velocidad, también soberbia.



El triple salto será la una de las disciplinas más complicadas pues, además de lograr la velocidad para el impulso final de nuestro atleta, deberemos tener gran coordinación en cada salto para conseguir una buena marca.

### MODOS DE JUEGO

«Sidney 2000» contará con diferentes modos de juego, cada uno con opciones y objetivos claros, que no pueden hallarse en el resto. El modo arcade, tal vez el más tradicional de todos, está dirigido especialmente para la competición de un solo jugador, aunque, gracias a la opción de multijugador de que dispone, podrá ser empleado por varios jugadores. Hasta cuatro personas podrán competir en las finales de cada uno de los eventos y ganar puntos en una especie de campeonato, cuyo resultado final, tras doce pruebas, decidirá el campeón absoluto. Las especialidades deportivas pueden ser jugadas en cualquier orden y cada una de ellas tendrá dos rondas.

El modo olímpico, es el que, en opinión de los responsables del título, diferenciará a «Sydney 2000» de los demás juegos que puedan aparecer de manera

## Los principales responsables de ATD


NIGEL COLLIER, CHRIS GIBBS Y JAN REVELL, INVESTIGADORA.


PAT FOX, DIRECTOR DE ARTE Y NIGEL COLLIER, PRODUCTOR.

Estas instantáneas muestran a los principales integrantes de ATD, la compañía encargada de llevar a cabo este ambicioso proyecto informático y deportivo. A sus espaldas se esconde un amplio equipo de profesionales, divididos en programadores, diseñadores y artistas.



Según vayamos mejorando el parámetro de la fuerza de nuestros atletas en el gimnasio virtual, veremos como su masa muscular crece y se define mucho más y como sus resultados en las pruebas de fuerza bruta, mejora sensiblemente.

## EL GIMNASIO VIRTUAL



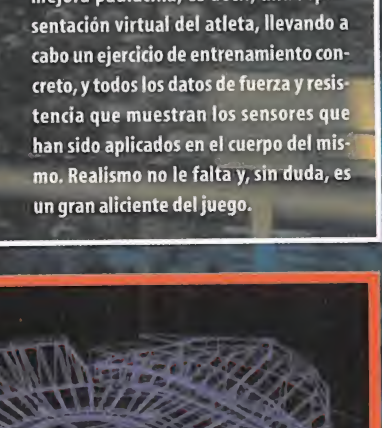




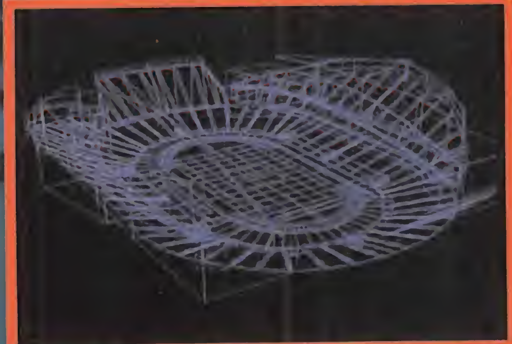



Esta modalidad de entrenamiento podrá encontrarse dentro del modo olímpico, una de las formas de juego que estarán disponibles en el programa.
Es tal vez este punto el más importante con respecto de otros títulos similares, pues nos va a permitir hacer de entrenadores de un equipo de doce atletas, a los cuales tendremos que hacer trabajar en este gimnasio, a fin de compensar sus estadísticas de la manera más adecuada para su especialidad.
En pantalla, el aspecto es idéntico al de los programas de monitorización que usan los entrenadores en la vida real con los equipos nacionales, para seguir su mejora paulatina, es decir, una representación virtual del atleta, llevando a cabo un ejercicio de entrenamiento concreto, y todos los datos de fuerza y resistencia que muestran los sensores que han sido aplicados en el cuerpo del mismo. Realismo no le falta y, sin duda, es un gran aliciente del juego.

**Todos los datos, nombres y marcas son los reales, gracias al acuerdo que ATD y Eidos tienen con el Comite Olímpico durante seis años**



Una de las nuevas acciones disponibles en las pruebas de carrera, será la posibilidad de hacer una tumbada en la entrada a meta, para ganar esos centímetros decisivos.




La complejidad alcanzada en el diseño, tanto de personajes, como de escenarios es sorprendente. Muy superiores en calidad, con respecto de los títulos aparecidos en anteriores ediciones del evento, los gráficos van a ofrecernos una sensación de realismo pocas veces vista en un juego de estas características.

contemporánea, pues permitirá al jugador hacer las veces de entrenador, cuidando la forma física de doce atletas en cada una de las disciplinas principales, en un esfuerzo por conseguir idéntico número de medallas de oro. Como en la vida real, antes de poder optar a presentarnos a las Olimpiadas, tendremos que competir y ganar en diferentes pruebas y campeonatos anteriores.
Para tener opciones a alguna medalla, hay que estar encima de nuestros deportistas, en todo momento, haciendo que entrenen en el gimnasio virtual para mejorar su condición física y mental. Aspectos como la resistencia, la fuerza, la habilidad y la moral podrán ser perfeccionados hasta un 100% de la capacidad natural del atleta. Cada una de las disciplinas deportivas tiene tres ejercicios en el gimnasio virtual, algunas comunes entre sí y otras independientes, por lo que habrá un total de veinte tipos de entrenamiento diferentes.
La mejora dentro de este lugar no sólo afectará a los números, sino también al aspecto físico de los atletas, pues si mejoramos mucho la fuerza, veremos cómo la musculatura de estos va aumentado de tamaño sensiblemente, por poner un ejemplo fácilmente entendible.
El modo Mano a Mano, dentro de ser idéntico al arcade, incorpora la opción de salvar los datos de nuestro atleta en el disco duro, después de haber trabajado con él en el gimnasio virtual y haber mejorado sus características, para luego enfrentarlo al deportista de otro jugador.
El modo Entrenador será un manager en el que se prescindirá del simulador de forma activa. Podremos entrenar a nuestros deportistas y ver los resultados de su trabajo en la pista.

### LA EXPERIENCIA DEPORTIVA DEFINITIVA

En cuanto al aspecto gráfico, debemos destacar que «Sydney 2000» es uno de los títulos más cuidados a nivel visual dentro del género. Diseñados a base de polígonos, en su totalidad, tanto escenarios como personajes, la suavidad de movimiento consegui- ►



## Realismo en las acciones

En un juego donde el realismo en los movimientos y en el aspecto estético de los personajes prima sobre cualquier cosa, es muy importante hacer un cuidadoso estudio de la anatomía de los deportistas y de la posición que adoptan en cada una de las acciones principales de cada especialidad. De ahí que dos de las fases principales, previas a la programación del juego en sí, hayan sido la captura en fotografía de diferentes atletas y su posterior versionado en el papel, gracias a artistas del dibujo. Pueden contarse por miles los bocetos llevados a cabo para mostrar cada una de las posiciones adoptadas, así como la forma muscular de los atletas.

da, así como el detalle y el realismo en los movimientos, será muy superior a lo que ya estábamos acostumbrados.

El método que se va a utilizar para controlar a nuestros atletas será el clásico "machaque" de teclado o de ratón, aunque esta vez de una manera mucho más calmada y basándose más en el equilibrio y el "tempo" a la hora de presionar las teclas o botones que en la rapidez que podamos alcanzar.

En el momento en el que leáis estas líneas «Sydney 2000» debería estar a la venta en Estados Unidos y a punto de ver la luz en el resto del mundo, unos días antes de que den comienzo los Juegos Olímpicos reales, una decisión que se nos antoja acertada, para permitir a los usuarios de consola y ordenador adquirir el título e ir empapándose del espíritu de juego limpio y competición que tan bien sabe transmitir el programa y, más adelante, concordarlo con el que ofrece el evento en la realidad.

La colaboración entre ADT y Eidos Interactive está haciendo posible un producto que va a sorprender tanto a aquellos que buscan calidad técnica y diversión, sin importarles mucho el tema que trata, como para los seguidores de las olimpiadas, que buscan revivir una y otra vez los momentos más intensos de sus disciplinas deportivas preferidas.

C.F.M./D.D.F.

## Diferencias entre versiones

Dado que «Sydney 2000» va a ser el título oficial de los Juegos Olímpicos, hay que acercarlo al máximo número de público posible. Para ello, el equipo de programación, junto con otros grupos colaboradores, están realizando, además de la versión principal, que es la de PC, dos más, una para Dreamcast y otra para PlayStation.

Las diferencias, como puede apreciarse mirando las pantallas, son notables, sobre todo entre la versión de PlayStation –imagen inferior– con respecto a las otros formatos, debido a las menores prestaciones gráficas de esta máquina. A pesar de que, a nivel gráfico, se queda un tanto atrás, en cuestión de jugabilidad las tres son calcadas.

# Abre los ojos al futuro

GLADIAC™ GeFORCE 2 GTS




## Elsa Gladiac GeForce 2GTS

**PODER PARA SU PC** NVIDIA GeFORCE 2 GTS, RAMDAC a 350 Mhz, 30 millones de poligonos por segundo, 32MB o 64 MB DDR, Resoluciones de hasta 2048x1536, 16 millones de colores, AGP 2X-4X, modulo adicional de entrada y salida de video, motor Transform&Lighting de 2° generacion. Garantia 6 años. Incluye: Demos 3D, Elsa Movie (software descompresion DVD), Drivers y utilidades.

## Modem Microlink 56k Internet

Altas prestaciones en un producto de innovador diseño. Velocidad 56 Kbps, V.90, funciones de fax y contestador automatico, actualizable a traves de la flash memory, Plug&Play. Garantia 6 años.




## Erazor III Pro

Alto rendimiento 3D con edicion de video, TNT2PRO, RAMDAC a 300 Mhz, 32 MB SDRAM, Resoluciones de hasta 1920x1440, 16 millones de colores, AGP 2X-4X, entrada y salida de Video.Soporta Windows 98, 95, 2000 y NT 4.0. Garantia de 6 años. Incluye: Juego completo, Demos 3D, Corel Draw 7.0, Main Actor ( software de edicion de video ) y Elsa Movie ( software descompresion DVD ).







## Modem Microlink 56k Fun

Compacto y divertido a un precio excepcional Navegue a traves de la red y añada un toque de color a su PC. Con el nuevo ML 56K FUN, podrá disfrutar de audio y video de alta calidad, descargar software, enviar o recibir faxes y correo electronico a una velocidad de 56bps. Compatible con Windows 98, 95, 2000 y NT 4.0. Garantia 2 años.

## Gafas 3D Revelator

Disfrute de la tercera dimension. Las gafas ELSA 3D REVELATOR proporcionan una tercera dimension real a todos sus juegos y aplicaciones 3D con una calidad excepcional. Compatibles con toda la gama de VGAs de ELSA y demas fabricantes que incluyan un procesador de Nvidia: TNT, TNT2, TNT2 M-64, TNT2 Ultra, TNT2 Pro, GEFORCE 256 o GEFORCE 2 GTS.Garantia 1 año.




## Erazor X2

**PURA VELOCIDAD** NVIDIA GeFORCE 256, RAMDAC a 350 Mhz, 32 MD DDR (ultra rapida), 15 millones de poligonos por segundo, Resoluciones de hasta 2048x1536, 16 millones de colores, AGP 2X-4X, Salida de Video, Transform&Lighting. Garantia 6 años. Incluye: Juego completo , Demos 3D, Corel Draw 7.0 y Elsa Movie ( software descompresion DVD ).




www.elsa.com

Tlf.: 91 758 96 17 / Fax: 91 758 96 18

• Compañía: **MILESTONE/EA SPORTS** • En preparación: **PC** • Género: **DEPORTIVO**

# La máquina, más al límite

# SUPERBIKES 2001

**Casi puede percibirse el característico olor a carburante y goma quemada que inunda la atmósfera en el circuito cuando, preparados en la parrilla, esperamos en tensión la luz verde. ¿Cuántos c.c. tengo bajo mi control? ¿Podré con ellos? Es imposible recrear esta sensación en un videojuego, pero poco nos alejamos por lo demás de lo que significa ser piloto de carreras en una flecha de más de 750 c.c. «Superbikes 2000», es, a nuestro entender, uno de los programas más realistas de conducción de motocicletas, y la noticia de una tercera entrega nos hace estar expectantes.**

Previsto para el comienzo del año que viene, en principio, lo que podemos esperar de «Superbikes 2001» está muy claro: jugabilidad y adicción a tope y un buen repertorio de modelos y datos basados en la realidad del campeonato. Podremos correr sobre las motos reales del campeonato, incluyendo la nueva Honda VTR 100 SP-W y la Bimota SB8R, y por supuesto con los pilotos entre los cuales se encuentra el español Lavilla, y en los circuitos propios de esta categoría con los tres recién incorporados este año en Europa –Orcherslebe en Alemania, Ímola en Italia y Valencia en España–.

Además, «Superbikes 2001» va a potenciar y respetar los grandes aciertos logrados en «Superbikes 2000». Sin duda, uno de ellos fue el hecho de adaptarse a muchos estilos de juego. Equilibrando el nivel de realismo y de arcade a nuestra medida era imposible no encontrar un modo en el que echásemos en falta jugabilidad o realismo. Incluso en las opciones de juego para varios usuarios no se limitaban a dar soporte para juego en red sino que la pantalla podía dividirse al estilo consola para competir desde el mismo PC. Por si fuera poco, el editor de escenas con nume-

Yamaha YZF - R7









La pista no sólo delimita los márgenes de error en el pilotaje, se hará necesario practicar para dominar el instinto que nos haga ver claro el trazado lógico en cada momento.


La tumbada y la forma en tomar la curva son elementos fundamentales para sacar ese escaso margen de ventaja que nos permita adelantar sin ir al suelo.


Se introducirán mayor número de efectos de partículas como el de las chispas al rozar con el asfalto y se conseguirá mayor realismo en sombreados y reflejos.




**ANIMACIONES DE CINE** Observando las pantallas que hemos seleccionado para este recuadro se aprecia el especial mimo que Milestone está reservando para hacer que los pilotos y las motos de «Superbikes 2001» cobren vida, para lo cual las animaciones están recreando a la perfección los movimientos y las fuerzas que, vistas en tiempo real, resultan armoniosas como lo es una danza.






rosísimas cámaras aportaban casi otro juego dentro del programa.

Para lograr superar y mejorar sustancialmente el actual «Superbikes», es necesario dedicarse en cuerpo y alma a mejorar el engine la columna vertebral del programa y eso lo que se está haciendo. Por las primeras imágenes que llegan a nuestras manos se aprecia un notable aumento en la complejidad de la estructura tridimensional del entorno, lo que aparte de proporcionar una calidad visual mayor permite profundizar en los factores que afectan a la simulación física. Animaciones enfermizamente detalladas, colisiones con otros pilotos, accidentes, efectos con la superficie, la reacción de la moto a errores de pilotaje etc. Aparte de esto hemos de contar con un exquisito detalla en las texturas «Superbikes 2001», gracias a la tecnología exclusiva Atomizer.

### VOLUNTAD DE SUPERACIÓN

Aunque es una práctica bastante rechazable, hemos encontrado en no pocas ocasiones que muchas continuaciones se limitan a actualizar los datos del campeonato en el que están basadas. «Superbikes 2001» casi podría permitirse el lujo de limitarse a actualizar los datos e introducir algunas mejoras y seguiría siendo un programa realmente llamativo el próximo año. Pero hay ya hay algo más que indicios en este proyecto de que esto no va a ser así. Milestone está empeñada en levantar el listón que ha logrado situar en este subgénero de motos de carrera. En EA Sports no son precisamente novatos, y si han vuelto a confiar en Milestone para continuar el desarrollo de «Superbikes» es porque podemos esperarnos novedades importantes.

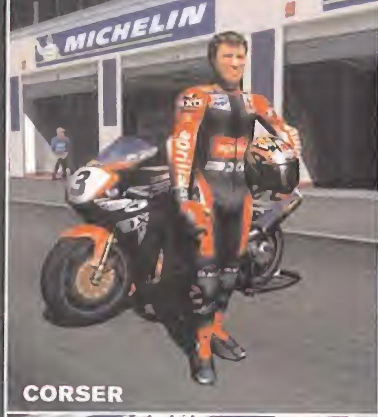
Hemos de tener en cuenta al igual que en la reciente aparición del formidable «Superbikes 2000» que uno de los mayores handicaps del programa fue el escaso nivel de popularización del campeonato, sobre todo en nuestro país. Mientras que el mundial de 500 cc agrupa un buen número de aficionados, el de Superbikes no ha calado lo suficiente como para que la aparición del programa resonase de forma que los aficionados al motociclismo de alto nivel hayan tenido el gusanillo de emular a uno de los pilotos participantes, y eso que también hay españoles.


Lavilla es el representante español en el campeonato de Superbikes, que paulatinamente está consiguiendo escalar puestos en la clasificación.


Aunque dispondremos de varias cámaras, la mayoría seguiremos optando por aquella que nos deja algo por detrás del piloto, permitiéndonos ver más claramente la pista.


Sin decir de cine pero sí de espacio deportivo de televisión la ambientación del programa es fiel a la atmósfera de un campeonato de primer orden.


BOSTROM


CORSER


FOGGY

## PILOTOS VIRTUALES

«Superbikes 2001», sigue apostando por el realismo y contará con los datos reales de la competición. Corser, Bostrom, Foggy posan para nosotros junto con sus motos en el paso de boxes. Casi habría que insistir en que se trata de modelos 3D ¿no?







## EN EL TALLER

La gestión y opciones de configuración de la motocicleta también verá ampliadas sus opciones pudiendo forzar más y alcanzar más precisión y rendimiento en el adecuado ajuste de la motocicleta. En este sentido jugará un papel fundamental conocer la interacción de los diversos estados de la pista y del clima para configurar bien la máquina y realizar un pilotaje coherente con la situación. Como todo en «Superbikes», depende del grado de implicación que el usuario quiera tener a nivel de realismo. Las opciones de Telemetría en tiempo real y de gestión de las carreras están siendo sometidas a una mejora sustancial, haciendo el programa en su conjunto más riguroso como simulador.
Quizá por esto el nuevo modo de entrenamiento destinado a pilotos novatos puede ayudarnos progresivamente a dominar más aspectos de la conducción hasta conseguir una pericia capaz de competir con un campeón de renombre.

## ¿DÓNDE ESTÁ EL RETO?

Pero, la importancia y expansión de este campeonato va ganando volumen temporada tras temporada. Además, este inconveniente, más en contra de atraer la atención del público que de lograr una elevada jugabilidad estaba compensado por un juego más completo en sus posibilidades y perfeccionamiento que sus competidores. Adicionalmente el imponente entorno 3D permitía un sinfín de maravillas no sólo limitada a los gráficos sino que contemplaba también la interacción y el realismo en la simulación, tanto que en algunas facetas resultaba envidiable incluso para un título tan prestigioso como «GP500», con el que las comparaciones son inevitables. De citar una carencia mínimamente relevante en «Superbikes 2000» diríamos que el interfaz de menús y la estructura del programa en sus opciones de juego no tenían un diseño demasiado acertado y detallista y los tiempos de carga a veces se hacían demasiado prolongados. Pero hay que destacar que estos defectos únicamente afectaban a la parte complementaria del programa que no al "juego" propiamente dicho, es decir cuando sólo no estabamos a bordo de la moto. Luego, ¿cuál es el reto de Milestone?
Por un lado, obviamente superarse a si misma, haciendo un juego más ambicioso técnicamente y en cuanto a opciones, más capaz de aprovechar el hardware moderno así como resultar asequible para usuarios con equipos menos potentes. Quizá así lograría no sólo contrarrestar el aún algo desconocido campeonato de Superbikes sino popularizarlo y otro suplir las pequeñas imperfecciones en el diseño que ya hemos citado.

S.T.M.





## CIRCUITOS

No se trata de réplicas más o menos parecidas. Basta con ver el trazado, y la complejidad de las estructura poligonal y detalle de las texturas para tener la garantía de que casi podremos decir que hemos estado en uno de los circuitos del campeonato. Si nos detenemos a imaginar el esfuerzo y la cantidad de trabajo empleado en la representación de las pistas, ¿se nos ocurre algo más que pedir? A nosotros desde luego no, salvo quizá que no tengamos que empeñar el coche para comprarnos un ordenador más potente que pueda procesar todo esto. Veremos si es posible no tener que hacerlo.

# ¡Salvaje!



**El merecido prestigio que un equipo de desarrollo como Revistronic se labró con su primera producción, «3 Skulls of the Toltecs», y que les llevó a trabajar posteriormente para Dinamic Multimedia, está a punto de someterse a una reválida con la pronta aparición de su más reciente desarrollo, aún a unas semanas de su lanzamiento. «Grouch» da un nuevo giro de tuerca al concepto de la acción 3D, llevando la (supuesta) "informalidad" y un estilo que se hace, ciertamente, simpático, a sus últimas consecuencias, combinando humor y diversión, de un modo magistral.**

# Grouch



En cierto sentido... bueno, en el más amplio sentido, la nueva producción de Revistronic es un juego que se podría calificar de "bajos instintos". «Grouch» deja paso, tras la andadura del equipo por la aventura gráfica más clásica, y un posterior acercamiento a los arcades de carreras con «Toyland Racing», a la acción 3D, con toda la parafernalia técnica que hoy día se puede exigir a un título del género, aunque de un modo muy especial. El peculiar universo en que se ambienta la acción de «Grouch» es una época poco definida en el tiempo, de lo que se suele denominar "espada y brujería", un tanto atípica, en la que conviven los guerreros más robustos, de nobles y altas miras, como el protagonista del juego, y cuya máxima es algo así como "si puedes hacerlo con la fuerza bruta, para qué pensar", con una serie de criaturas de lo más perverso cuya única meta es fastidiar al prójimo siempre que sea posible.
El caso es que los inicios de «Grouch» nos ponen en antecedentes sobre un rudo fortachón enamorado, como un colegial de una belleza rubia, cuyo más nimio gesto sirve para que a nuestro caballerete se le quede una cara de cordero degollado y un ensimismamiento en la poesía en movimiento que rezuma su maciza novia a cada paso que da. Y cuando mejor estaban las cosas para Grouch, o al menos prometían estarlo, una banda de furibundos y repelentes ogros hace acto de aparición raptando a la rubiales, con las aviesas intenciones de mejorar algo el material genético que sus tatarabuelos ogros les legaron, y ya de paso alegrarse un poco el día y echarse unas risas, a costa de nuestro forzudo amigo, al dejarle con un palmo de narices en su momento más dulce.
La reacción, por supuesto, no se hace esperar. Grouch trinca su espada, lanza un par de mandobles en señal de desafío y, como a él no hay quien le tosa cuando de su chica se trata, sale en su búsqueda para rescatar a la niña de sus ojos y dar un escarmiento a los ogros de marras. Aunque, puesto que sus luces sólo tienen forma de biceps y triceps, habrá que echarle una mano para que pueda superar las terribles trampas que los monstruos han puesto en su camino, con las que pretenden echar por tierra, o mejor dicho bajo ella, las esperanzas e ilusiones de Grouch.

## DESMADRE A LA ESPAÑOLA

La historia no puede ser más típica. Chico conoce chica. Chica es raptada. Chico al rescate. Peripecias sin fin y unas risas entre medias hasta que se llega al (esperado) "happy end". Pero, como ya hemos hecho notar, este chico es un poco duro de sesera y para él no hay mejor argumento que el estacazo y tentetieso ante cualquier adversidad. Así que los enigmas, trampas y demás típicas artimañas que los "malos" suelen utilizar en ocasiones como ésta no es de lo que mejor se le da.
Perspectiva en tercera persona, acción 3D sin freno y un vistazo a las aventuras de "Conan" en sus más surrealistas fantasías vendría a ser un rápido resumen de lo que nos vamos a encontrar en «Grouch». O sea, un desmadre de diversión y acción en toda regla. No hay que confundir y llegar a malentendidos, puesto que este "desmadre" se perfila como un señor juego de los que hacen afición en el género. Se puede considerar un vistazo irónico al género (que cada vez se pone más sesudo y trascendente, para luego dar resultados como «Daikatana»), repleto de numerosos detalles que demuestran el buen humor del que hacen gala los chicos de Revistronic, combinado con un excelente trabajo técnico y de diseño, con el que ponen sobre el tapete su enorme talento en la creación de videojuegos. Puesto que, ante todo, un buen juego, aparte de todas las virtudes y virguerías imaginables que, relacionadas con la tecnología, se deben exigir hoy en día, debe ser divertido, entretenido y adictivo, «Grouch» tiene todas las papeletas para convertirse en un éxito.
El diseño de gran parte de los escenarios y enigmas que se plantean durante el juego

***La combinación de la acción más trepidante, tecnología de vanguardia y un sentido del humor desbordante, consigue un espectacular resultado***

## ¡Sonríe, muchacho!



Puesto que una perfecta caracterización de los protagonistas, dotados de una personalidad definida y que, además, marca en gran medida el devenir de la acción en «Grouch», es uno de los aspectos más llamativos de la nueva producción de Revistronic, los responsables del juego han llevado a cabo un arduo trabajo en todo lo relacionado con la expresividad y emotividad de estos personajes. Los diversos estudios sobre las animaciones faciales, con las que el protagonista absoluto del titulo da a entender su estado de ánimo, motivaciones y tempo de la acción, sirven de "marca de la casa" para señalar a «Grouch» como un titulo cuidado en los más pequeños detalles.
Sorpresa, ira, rabia, miedo, amor... son sólo algunos de los sentimientos que deja traslucir la llamativa cara del protagonista, en un estilo a caballo entre el cómic y la película de animación que se traslada a la acción en tiempo real durante el juego.





1- Otro de los aspectos destacados en la ambientación de muchos niveles es el uso de efectos atmosféricos, que crean un entorno desapacible en el que la tensión se puede cortar con un cuchillo.

2- Hasta el lugar más tranquilo, en apariencia, puede esconder unas muy desagradables sorpresas. Cuidado a los ataques combinados de grupos.

3- Los efectos de luces y sombras no son un simple truco decorativo. Muchas fases basan su desarrollo en aquello que surge de la oscuridad.

4- Las mutilaciones múltiples de los enemigos aparecen como una constante a lo largo de la aventura, pero ni así es fácil vencer a muchos de ellos.

## Con vida

En diversos momentos, la acción del juego en tiempo real se interrumpe para dejar paso a una serie de secuencias cinemáticas que intentarán sumergir al usuario en la historia de «Grouch». Éstas, realizadas en el más puro estilo de los dibujos animados (no en vano Revistronic cuenta en su curriculum con un título como «3 Skulls of the Toltecs», que revivía el salvaje Oeste con una especial incidencia sobre la animación), no son la única razón del exhaustivo trabajo llevado a cabo en la creación de los personajes (protagonistas y enemigos) sino que obedecen a ofrecer un estilo caracteristico y muy peculiar, con el que el usuario llegue a familiarizarse de inmediato, y le haga simpatizar con el universo, lleno de humor y guiños, en que se desenvuelve la acción de «Grouch». Estudios llevados a cabo sobre las posibilidades de dar "vida y alma" a los distintos caracteres del juego, van más allá, de este modo, de la simple animación de calidad o de intentar imitar la animación con técnicas tradicionales del cine. «Grouch» mezcla la calidad técnica con un estilo algo informal, para ofrecer un título de acción que se salga de la norma.

así lo confirman. En ellos encontraremos el resultado de un arduo trabajo en la creación de unos caminos que, a priori parecen evidentes, pero que esconden numerosas sorpresas para mantener, en todo momento, la tensión en el punto máximo. La escuela de la que han aprendido los chicos de Revistronic es la de esperar lo inesperado, ofreciendo siempre algo más al jugador que le impulse a intentar ir un poco más lejos cada vez.

El uso de un estilo único, además, en lo relacionado con la escenografía y atractivo visual del entorno de «Grouch», combinando el espíritu más "cartoon" con una adicción a prueba de bombas, es otra de las metas del juego. La pretensión es, en definitiva, crear una personalidad reconocible y especial.

### CON LA TECNOLOGÍA POR DELANTE

«Grouch», por otro lado, está siendo creado como un conjunto sólido. No se trata, tan sólo, de un divertimento sencillo y que nos invite a sonreir, sin más. Todos los diseños citados, de acción y plásticos, se basan, en gran parte, en el uso exhaustivo de numerosos apartados de complejidad técnica más que importante, como la simulación física, uso de luces y sombras de importancia absoluta en el devenir de la acción, deformación de mallas en tiempo real, colisiones múltiples y una gestión excelente de entornos poligonales, gracias a un engine 3D de calidad muy notable. Se puede comprobar, por tanto, que esa apariencia de sencillez que ofrece «Grouch» no es tan fácil de conseguir. Como todo lo que parece fácil, oculta un trabajo severo y repleto de dificultad desde el principio del diseño hasta el acabado definitivo.

Un ejemplo perfecto podría ser el uso de antorchas, que proveen al jugador de una tenue, pero necesaria, iluminación, durante el trayecto por largos y oscuros pasadizos en los que encontraremos desagradables sorpresas. O las fases en que las plataformas fijas y móviles marcan el tempo de la acción, durante el cual nuestros reflejos, habilidad y nervios se verán puestos a prueba, con efectos visuales de lo más impactante y que, como nota más sobresaliente, no están ahí en un plano decorativo, sino como parte integrante y fundamental del conjunto de la aventura.

«Grouch» pretende dirigirse, en definitiva, a aquellos jugadores que estén cansados de encontrar siempre lo mismo en un género que se ve ahíto, día a día, de tópicos, ideas repetitivas y diseños que se parecen entre sí como dos gotas de agua, aportando frescura y humor. Como si tuviéramos a los Monty Python con su "Los Caballeros de la Mesa Cuadrada", frente a la trascendencia (asumida) de "Excalibur". Y el buen humor, combinado con la calidad, da unos resultados excelentes.

F.D.L.




REFRESCO
DE SOFTWARE
www.softonic.com
BEBIDA REFRESCANTE
DE SOFTWARE
softonic
.com
naranja
100 % zumo
Descarga gratuita
Ingredientes:Mp3,antivirus,juegos,programación,internet
utilidades,multimedia,diseño y mucho más.

Por: Penélope Labelle

**Décimo octava reunión de ésta que es vuestra sección. Aunque el calor no ha dejado de apretar, lo cierto es que ya se empieza a ver cierto movimiento, sobre todo con la recién estrenada reunión anual del ECTS.**

# Preparados, listos...

Bienvenidos seáis todos a vuestras páginas preferidas de Micromanía. Sí, parece que la conclusión del periodo estival trae consigo la nueva temporada de las compañías hacedoras de juegos para el próximo periodo, lo cual nos puede llevar a júbilo, siempre y cuando se cumpla con las fechas de los lanzamientos, o nos puede también llevar a la decepción, bien al saber que el esperado título que ansiamos ver publicado no saldrá hasta bien entrado el siglo XXI, bien porque la calidad de los programas que tanto decían que iba a ser la monda, se ha quedado en realidad en un mero clónico de otro que ya conocíamos, que aporta pocas novedades al sector o que simplemente es una verdadera castaña, como diría un amigo humano que tengo en la tierra. Bien, como todos los meses intentamos desde estas páginas, esperamos que los programadores nos lean y hagan acopio de las diferentes críticas y sugerencias que de sus programas se hacen para evitar posibles "malentendidos" en futuros proyectos.
Después de esta estresante introducción, será mejor que entremos en materia, con vuestras aportaciones y preguntas.

RED FACTION

## PROBLEMAS EN LA RED

Nuestro querido amigo Javier L.S., parece que tiene problemas en «Half-Life» al jugarlo a través de Internet, ya que asegura que su disparo sale dos segundos después de darle al gatillo, lo cual, lógicamente, hace que tenga ciertos "problemillas" de sincronización que le hacen perder casi siempre la vida antes incluso de darse cuenta, o que se tenga mucha dificultad para poder acertar a un oponente. Pues bien, imagino, Javier, que habrás intentado jugar en algún servidor en el que la conexión sea lo más rápida posible, pues eso influye muchísimo. Cuando accedes a alguno de las servidores existentes, sea de donde sea, te aparecerá una lista con aquellos que van muy rápido, algo que se puede configurar para que te aparezcan en primer lugar. Son a esos a los que te debes ceñir, pues los que no aparezcan en verde con el máximo de puntos posibles será mejor que te olvides (suele pasar esto con servidores americanos). Tam-

## Acción Frenética

Este mes retomamos la serie de artículos escritos por vosotros en los que abogáis por historias diferentes y novedosas para a partir de ellas elaborar un videojuego. Este mes tenemos varias propuestas, y el primero en venir a colación es José Martínez, que nos cuenta lo siguiente:
"Me gusto la idea de proponer una historia para la creación de un juego y la verdad es que yo tengo una. Trata de un agente secreto que tiene que infiltrarse en un instituto (tipo del Bronx) y hacerse amigo de una banda que tiene negocios en todos los barrios de la ciudad, y hay que erradicarlos. Para ello debe de hacer trabajitos para ellos hasta llegar a la cima e ir matando a todo el que le descubra para desde dentro poder acabar con la organización. Se enfocaria desde una vista en primera persona y se basaria en fases largas y en pruebas como robar un coche"
El segundo en hacer llegar sus ideas es Colinero, que tiene dos ideas:
"1ª.) Sería un juego online donde se representara un planeta con su mar, tierra, etc. Cada persona tendria un trocito de ese mundo creando un pais y así cada uno llenando el mundo (como la vida misma). Si se llena se crearia otro mundo y se podrian comunicar cuando algún país tuviera la tecnologia necesaria. El comercia serio necesario, alianzas, etc.
2ª.) Serias lider (o miembro) de una banda callejera (como las americanas) y cada banda tendria que defender, ampliar, comerciar. Podrías comprar coches, armas, etc. Por supuesto, sería un juego online."
Y el tercero de este mes es Dangerman, que tiene una idea que podria interesar.
"Con un argumento sencillo pero adictivo comienza un juego en el que os pondréis en la piel de una persona que ha perdido a su familia en un accidente sin explicar cuando tenia la edad de 13 años (argumento sencillo). Éste busca venganza cuando es mayor llevándole a 2 caminos diferentes; por un lado se encuentra seguir el camino de su padre ( que era marine) y unirse a las fuerzas armadas de los EE.UU., y el otro camino consiste en dejarse llevar por la ira y comenzar a robar a la gente hasta que alguien se interesara por él. Lo atractivo se encuentra en que será el usuario el que decida qué camino coger.
Por supuesto, los dos caminos serán totalmente diferentes, pero de alguna manera u otra le terminarán llevando a un mismo enemigo, el asesino de su familia, llegando a descubrir que su asesinato fue nada más que la punta del iceberg frente a lo que descubrirá de su enemigo más adelante, llegando a descubrir un arma increíble que... bueno todo eso ya lo tengo pensado y elaborado en un sitio seguro y lo que no quiero es desvelar todo el argumento.
Lo interesante se encuentra en que los dos caminos tienen sus peculiaridades, si eliges el "buen camino", empezarás como un simple soldado en que la lealtad y la eficacia te irán subiendo de cargo hasta convertirte en un agente secreto pudiendo elegir tus propias misiones; si en cambio se elige ser el malo de la pelicula empezarás como un simple ladrón para llamar la atención de los que están en las altas esferas para terminar convirtiéndote en un mercenario que será pagado y podrá elegir las misiones él mismo.
Todo esto no es más que el principio de lo que tengo pensado y muchas más ideas, pero lo principal es que el usuario interactúe con el entorno del juego llegando a decidir lo que mejor le conviene o lo que quiere hacer."
Uf, largo, pero parece que es algo más trabajado de lo que ha llegado hasta ahora.

**Si queréis participar en esta sección, podéis mandarnos una carta, indicando el apartado al que va dirigido –Carrusel Deportivo, Acción Frenética...– a la siguiente dirección: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA. C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ARCADE.**
**También podéis mandar un correo electrónico a:** ***zonaarcade.micromania@hobbypress.es***

# En la Boca del Volcán

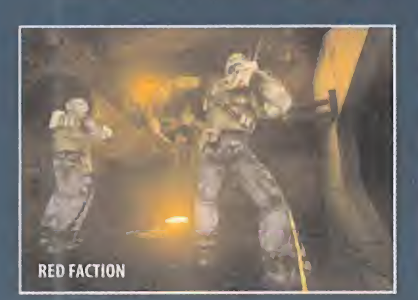
Este mes empezamos con una nueva colección de pantallas que Simon & Shuster Interactive han proporcionado sobre su inminente lanzamiento «Deep Space Nine: The Fallen», que según aseguran estará listo para principios de este mismo mes en Estados Unidos.
Infogrames hizo la presentación oficial de «Driver 2» a finales del pasado mes de agosto, en un acontecimiento especial al cual acudió Micromanía. Por cierto, Infogrames no descarta la posibilidad de hacer una versión del mismo también para PC, lo cual no estaría nada, pero que nada mal, sobre todo para los usuarios de compatibles. Infogrames también ha anunciado que está desarrollando un programa que contendrá diversos deportes de riesgo para Dreamcast, y que aseguran que estará disponible allá por el mes de octubre, aunque no se sabe aún si va a ser publicado en España (imaginamos que sí).
Seguimos con Infogrames, y su esperado título de rallies, «Rally Masters», del que ya hemos podido ver los primeros esbozos de lo que será el juego, pues el juego ya está casi terminado. Como sabréis el equipo que está detrás de este desarrollo es el mismo que ya hiciera «Motorhead», Digital Illusions, aunque también habrá que esperar un poco para poder disfrutar del mismo.
Microsoft reclama su lugar en estas páginas gracias al lanzamiento del web de «Microsoft Golf 2001», un lugar para los adictos al golf, donde se puede recopilar información sobre este juego. La dirección es www.microsoft.com/games/golf2001/.
Sierra anunció a mediados del mes pasado algo que muchos de los adictos a las aventuras del señor Freeman agradecerán. Se trata nada más y nada menos que del lanzamiento de un nuevo pack de «Half-Life», que llevará el subtítulo "Platinum", que contendrá el juego original con todas sus modificaciones, la ampliación de «Opossing Force», la modificación de «Team Fortress Classic» y el esperado y muy jugado «Counter-Strike», la guía oficial del juego y una colección de las mejores modificaciones hechas por los usuarios, ahí es nada.

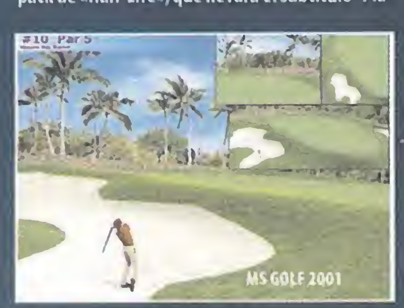

DS9. THE FALLEN

Los chicos de Volition también hicieron circular las primeras imágenes de lo que será su arcade en primera persona, «Red Faction», del cual aseguran que va a suponer un nuevo reto en cuanto a jugabilidad y opciones de interacción con los elementos del escenario.


MOHO

Como ya se ha hecho mención en el apartado de Carrusel Deportivo, Eidos tiene casi a punto su «Sydney 2000», en el cual estarán contemplados algunos de los eventos deportivos olímpicos más importantes, como las carreras de 100 m, 110 m vallas, salto de longitud, lanzamiento de jabalina, de martillo... El próximo mes, más.


RED FACTION


MS GOLF 2001


SYDNEY 2000


XTREME SPORTS

bién otro de los problemas que puedes tener es la velocidad de tu conexión, o incluso del propio módem, por no hablar del ordenador en sí, ya que como sabrás los PCs son un poco más rigurosos en el juego multijugador, sobretodo en Internet.
A pesar de que no te damos una solución clara a tus problemas (no nos explicas demasiado), lo primero que tienes que hacer es intentar buscar conexiones en Europa, o incluso España, como lo puede ser msn-Confederación o Heat.net. Te digo esto porque los servidores de Sierra suelen estar demasiado masificados. De todas formas, mantennos informados sobre tus investigaciones.

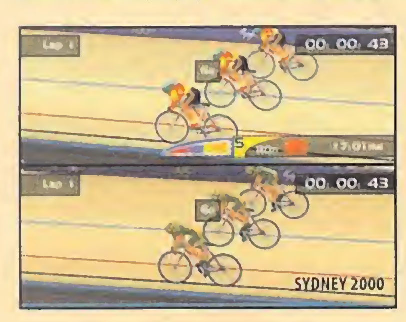
**BREVES**

Luis, no sabemos qué más, se quiere informar sobre cómo sacar en «Quake III» los frames por segundo. Pues bien, eso es algo que la consola del propio programa permite, e incluso se puede sacar con una tecla rápida, que ahora mismo no me acuerdo de cómo es pero sé qe se puede.
Otro apasionado de «Half-Life», Víctor, quiere saber cuándo va a salir definitivamente de manera oficial «Counter Strike» a la venta. Pues efectivamente, Sierra está preparando un pack en el que va a incluir en juego original, su continuación, «Opossing Force» y el tan aclamado «Counter Strike» a un precio de risa, aunque eso va a ser en Estados Unidos y no sabemos muy bien cuándo lo hará en nuestro país, pero estoy segura que a muchos nos hará bastante más felices (de una manera figurada, claro está), así que no te desesperes, Víctor, pues las respuestas a todas nuestras peticiones están a la vuelta de la esquina.
Un tal Eli, dice que necesita la guía de «Tomb Raider 2». Pues bien, estás de suerte, ya que en el número 40 de la tercera época de Micromanía apareció una guía del mismo en la colección de "El Gran libro de Trucos" número 2, que se incluía conjunta e inseparablemente con la misma, así que no tienes más que llamar al departamento de suscripciones (902 12 03 41/2) y pedir dicho número para hacerte con él.
Y eso es todo por este mes. Seguid así, y que el designio de los dioses os lleven por el sendero de la luz.

# Carrusel Deportivo

En la época en la que nos encontramos, desde luego originalidad no se puede decir que tengan las compañías, pues como siempre se han adelantado a hacer su versión particular de los juegos olímpicos que empezaron este mismos mes, en Sydney. Prueba de ello es lo que los chicos de Sega Sport están haciendo su particular versión con «Virtua Athlete», del que seguro que sacan un buen partido en su consola Dreamcast, como ya lo han hecho con el genial «Virtua Tennis» del que ya podemos decir que aquel que no tenga una consola de Sega no tardará mucho tiempo en hacerse con una si tiene la oportunidad de probarlo, pues las dosis de calidad y jugabilidad que ofrece son impresionantes.
Otro de los títulos basado en el deporte a nivel global es «Sydney 2000», os remitimos al artículo de este mismo número, también asegura una calidad endiablada, pero eso son cosas de las que ya hablaremos en un futuro más próximo.
De momento, podéis ir abriendo boca con el estreno, por fin, de «Grand Prix 3», que deja con el trasero al aire a sus competidores, como era de esperar.


SYDNEY 2000


SYDNEY 2000


VIRTUA ATHLETE


VIRTUA ATHLETE

# Blade The Edge of Darkness

**Los cuatro años transcurridos desde que «Blade» pasara de ser un bonito sueño a un desarrollo real y, a fecha de hoy, un proyecto casi culminado (que sí, que esta vez es verdad) han visto nacer y crecer una idea que ha tomado formas muy distintas a lo largo del tiempo, y cuyo aspecto definitivo poco tendrá que ver con aquel esbozo inicial de uno de los más ambiciosos títulos abordados jamás en el software español. «Blade» ha tenido una trayectoria, a veces difícil pero, siempre desbordante de entusiasmo por parte de sus creadores. Micromanía ha querido saber cómo han pasado estos cuatro años y cómo ha cambiado el juego desde sus comienzos hasta la actualidad, por lo que se puso en contacto con Rebel Act para contar a todos los lectores cómo se está desarrollando el juego más esperado de los últimos años, con el sello de "hecho en España".**



# El nacimiento de un • mito



Se suele decir que el tiempo no corre, sino vuela. Y parece como si fuera ayer cuando empezábamos a hablar de un proyecto diseñado y desarrollado en España, que entraba en el género de la acción en 3D con ambición casi desmedida, y que planeaba hacerle sombra a gigantes como los productos de Id Software. Ese título, llamado «Blade», estaría preparado seis meses después del primer artículo aparecido en esta revista (Micromanía 20, Septiembre 1996).

Bien, estamos en el segundo semestre del 2000 y «Blade» aún no ha aparecido (aunque le queda poco). Pero toda ironía al respecto está de más. Muchas y muy variadas han sido las causas. Un primer juego siempre es complicado de sacar adelante y el primer título desarrollado por Rebel Act, equipo creado con la intención de llevar a cabo este proyecto, más aún, si tenemos en cuenta las dimensiones del mismo. Pese a que originalmente esa ambición no llegaba al límite de la que posee «Blade» en la actualidad, para 1996 era algo a tener en gran consideración. Poco a poco, el proyecto fue creciendo, añadiendo detalles, opciones, tecnología... y dificultad en su realización. Por eso, y pese a contar con un equipo humano que rebosa talento, la tarea ha sido ardua y laboriosa.

Se crearon opciones de juego y diseños que finalmente fueron desechados. Se incluyeron más y más novedades. La tecnología crecía, variaba y se optimizaba continuamente. Incluso, hubo un momento en que gran parte del concepto inicial se anuló y hubo que partir de cero en muchos aspectos, y esto casi un año después del comienzo del desarrollo... Es decir, Rebel Act ha pagado la novatada en muchos aspectos, pero precisamente por esa "inexperiencia" en afrontar un juego tan grande como «Blade», el entusiasmo no ha caído y la consecución de objetivos, poco a poco, ha dado forma a lo que será uno de los mejores títulos de todos los tiempos, a buen seguro.

Los últimos toques es lo que «Blade» está sufriendo ahora. No sólo en la depuración y testeos finales, sino en opciones de juego como una de las más recientes, de manera relativa, como el modo multiusuario, que quedó definido casi por completo en lo que ha sido el último año de trabajo en Rebel Act.

Finalmente, podemos confirmar que el multijugador de «Blade» tendrá forma de combate, uno contra uno, y en diversas

arenas, de un tamaño reducido en comparación con los mastodónticos niveles de que constará la aventura en el modo jugador único.
Diversas posibilidades de configuración personalizada de los personajes, con skins para todos los gustos, será una de las más atractivas en este modo multiusuario pero, como ya se ha dicho, hasta éstas tan recientes opciones de juego, el desarrollo de «Blade» ha transitado por un muy largo camino, que Micromanía os invita a conocer en distintos apartados destacados del mismo.
Da comienzo la epopeya.

1996

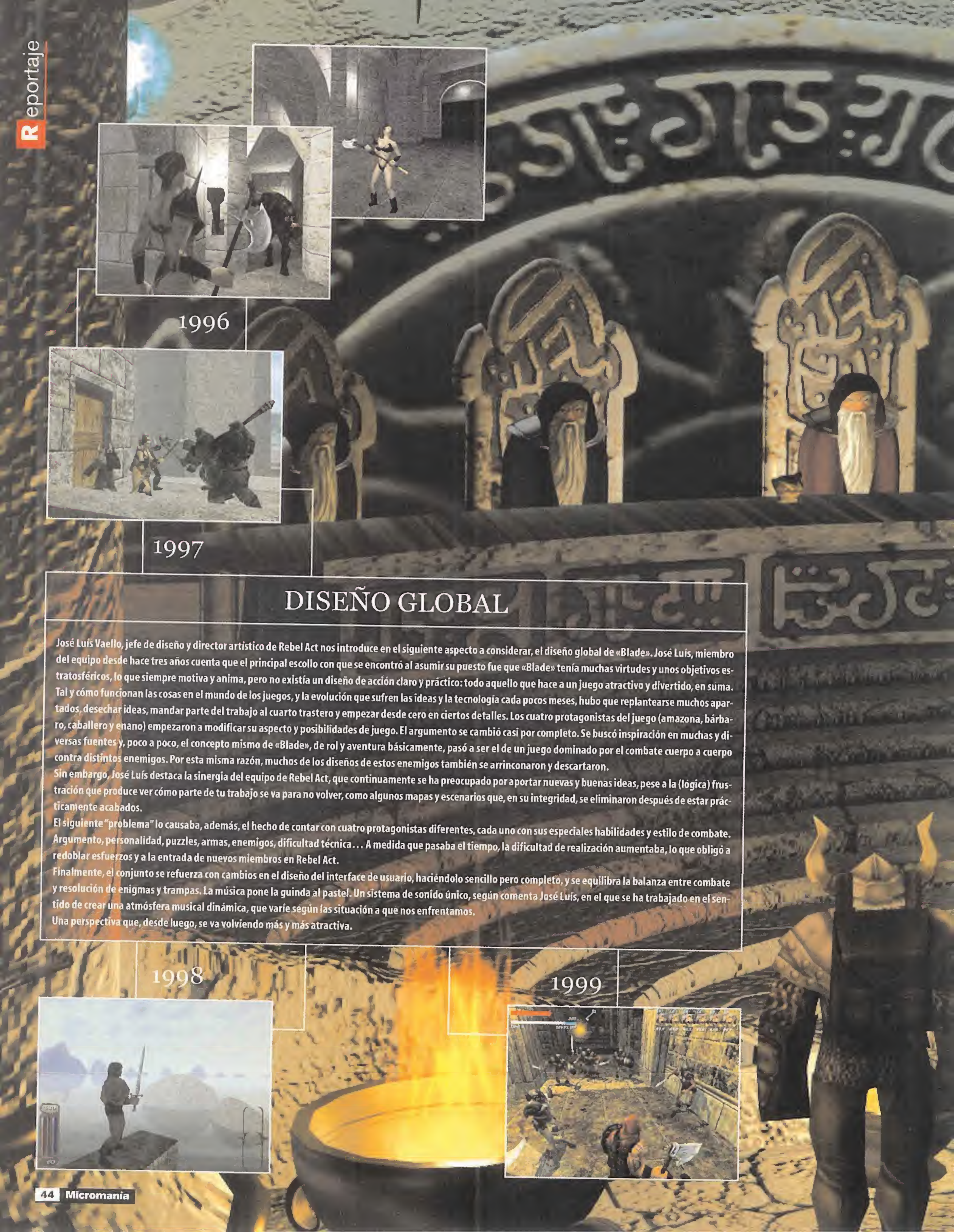
1997

1998

1999

# EL ENGINE

Uno de los primeros aspectos que se tuvo en cuenta en (¿el ya lejano?) 1996 para lo que iba a ser «Blade» fue el engine gráfico. Se quería que el primer título de Rebel Act contara con la tecnología más vanguardista posible, de diseño y desarrollo propios y que hiciera ponerse rojos de envidia a los competidores más fuertes que imaginarse pueda, como las distintas versiones de «Quake» o «Unreal», –que, por aquel entonces, estaba en desarrollo también y era uno de los referentes más inmediatos para lo que Rebel Act podía llegar a superar–.
Ese primer engine gráfico, desarrollado por Ángel Cuñado (que se puede considerar, en múltiples aspectos, como el "padre" de la criatura), se perfilaba ya como la tecnología 3D más poderosa y con mayor futuro para un juego. Las tarjetas aceleradoras estaban empezando a triunfar, pero el software (en 16 bit, funcionando bajo DOS) inicialmente era la opción básica de juego contemplada. En esos momentos ni siquiera estaban desarrolladas las animaciones de los personajes, pero la tecnología gráfica básica estaba en marcha desde el primer momento, con proyección de sombras del entorno en tiempo real, uno de los apartados más aclamados del proyecto, históricamente.
Según cuentan Carlos García Cordero y José Raluy Quesada, programadores de Rebel Act, ese engine gráfico fue la base de todo. La IA estaba aún muy lejos de encontrarse depurada, el "pathfinding" (reconocimiento dinámico del entorno, por parte de los personajes) estaba en mantillas, etc. Así que se comenzó por perfilar el control de los personajes y las animaciones de los mismos. Pese a que la idea global estaba trazada, los detalles –numerosos y complejos– tenían aún mucho camino por delante hasta encontrarse a un nivel aceptable.
Durante 1996 y 1997 «Blade» era un juego más orientado a la aventura y el rol que a otros aspectos. El diseño inicial nos invitaba a jugar en primera persona, en un título en el que aspectos como magia, hechizos, comercio con distintos objetos, etc. se imponía frente al combate. Sin embargo, muchas de las ideas que surgían durante estos meses se encontraban con numerosos problemas a la hora de llevarlas a cabo. Poco a poco, se vio que ciertos aspectos no cuajaban y, finalmente, la perspectiva de juego se decantó a la tercera persona –pese a que en las más recientes versiones contempladas por Micromanía la perspectiva subjetiva seguía siendo una opción–.
Las animaciones cobraban cada vez más importancia, desde ese momento. Y ahí surgieron más problemas, según comentan Carlos y José. Una de las opciones de combate iniciales, el uso, a dos manos , de objetos pesados como arma arrojadiza, vertía no pocas complicaciones sobre el resultado final, como la velocidad de acción y, sobre todo, la complejidad del cálculo de colisiones. A diferencia de la gran mayoría de juegos 3D, por no decir todos, «Blade» utiliza para el cálculo de colisiones el modelo 3D real, tal cual se ve en pantalla, mientras que otros títulos llevan a cabo esa tarea con modelos simplificados (volúmenes cúbicos y regulares) que facilitan enormemente el trabajo.
Perfeccionar, por tanto, el sistema de animaciones, era prioritario, en la cuestión técnica. No sólo ha evolucionado en detalle y complejidad, sino que el uso de interpolaciones entre animaciones, desarrollado a partir de finales de 1998 y durante 1999, ha complicado todo el proyecto enormemente.
«Blade» había pasado de ser una combinación de aventura y rol, con ciertos momentos de combate, a convertirse en un juego basado en este último aspecto, con lo que todo lo relacionado con fluidez y realismo de movimientos, combos, detalle gráfico, etc. pasaba a ser prioritario. A partir de 1998 fue cuando Rebel Act pisó el acelerador y comenzó a definir, finalmente, el aspecto del juego.
Lo mejor era que gran parte de algunos aspectos enormemente complicados, como la física, estaban puestos en práctica desde el principio del desarrollo, con lo que algo estaba ya ganado.




## DISEÑO GLOBAL

José Luís Vaello, jefe de diseño y director artístico de Rebel Act nos introduce en el siguiente aspecto a considerar, el diseño global de «Blade». José Luís, miembro del equipo desde hace tres años cuenta que el principal escollo con que se encontró al asumir su puesto fue que «Blade» tenía muchas virtudes y unos objetivos estratosféricos, lo que siempre motiva y anima, pero no existía un diseño de acción claro y práctico: todo aquello que hace a un juego atractivo y divertido, en suma. Tal y cómo funcionan las cosas en el mundo de los juegos, y la evolución que sufren las ideas y la tecnología cada pocos meses, hubo que replantearse muchos apartados, desechar ideas, mandar parte del trabajo al cuarto trastero y empezar desde cero en ciertos detalles. Los cuatro protagonistas del juego (amazona, bárbaro, caballero y enano) empezaron a modificar su aspecto y posibilidades de juego. El argumento se cambió casi por completo. Se buscó inspiración en muchas y diversas fuentes y, poco a poco, el concepto mismo de «Blade», de rol y aventura básicamente, pasó a ser el de un juego dominado por el combate cuerpo a cuerpo contra distintos enemigos. Por esta misma razón, muchos de los diseños de estos enemigos también se arrinconaron y descartaron.

Sin embargo, José Luís destaca la sinergia del equipo de Rebel Act, que continuamente se ha preocupado por aportar nuevas y buenas ideas, pese a la (lógica) frustración que produce ver cómo parte de tu trabajo se va para no volver, como algunos mapas y escenarios que, en su integridad, se eliminaron después de estar prácticamente acabados.

El siguiente "problema" lo causaba, además, el hecho de contar con cuatro protagonistas diferentes, cada uno con sus especiales habilidades y estilo de combate. Argumento, personalidad, puzzles, armas, enemigos, dificultad técnica... A medida que pasaba el tiempo, la dificultad de realización aumentaba, lo que obligó a redoblar esfuerzos y a la entrada de nuevos miembros en Rebel Act.

Finalmente, el conjunto se refuerza con cambios en el diseño del interface de usuario, haciéndolo sencillo pero completo, y se equilibra la balanza entre combate y resolución de enigmas y trampas. La música pone la guinda al pastel. Un sistema de sonido único, según comenta José Luís, en el que se ha trabajado en el sentido de crear una atmósfera musical dinámica, que varíe según las situación a que nos enfrentamos.

Una perspectiva que, desde luego, se va volviendo más y más atractiva.

# LOS PERSONAJES

Uno de los pilares fundamentales que persigue todo juego de acción 3D en tercera persona es la empatía o identificación del jugador con el personaje protagonista. Sin embargo, como en Rebel Act son aficionados a los retos, se plantearon ofrecer cuatro posibilidades distintas, en vez de una, para que el usuario se "enamorara" de su alter ego virtual... multiplicando por idéntico factor, lógicamente, el trabajo y la dificultad de conseguir los resultados deseados.




Algo así, sin embargo, no ha parecido afectar el buen ánimo de los integrantes del departamento 3D de Rebel Act, sobre cuyo trabajo nos guía Luís Miguel Quijada.

De los cuatro personajes ya comentados y conocidos, podemos hacer conjeturas antes de saber más en profundidad, sobre aquello que tenían al principio y tienen ahora pero... ¿Sabía alguien que «Blade» iba a tener, en principio, un quinto protagonista, que sólo aparecía al completar el juego?

En efecto, al comienzo del diseño de «Blade» un quinto personaje, un elfo, se ofrecía al jugador como "recompensa", al finalizar la aventura. Sin embargo, esta idea acabó dejándose de lado por problemas de tiempo y trabajo.

Miremos atrás (sin ira) hasta 1996. Veamos los primeros diseños de los protagonistas, y enemigos, en «Blade». Dada la potencia media de los ordenadores de hace cuatro años y el primer proyecto de Rebel Act en ciernes, no podemos sino sonreír ante una estética algo naïf de los diseños originales, pese a que entonces nos pareciera algo realmente sobresaliente. Técnicamente, los primeros modelos 3D eran mucho más simples que los actuales. No sólo por la cantidad de polígonos (unos 600 de media en los protagonistas), sino por el concepto del diseño.

Las manos eran simples mallas cúbicas en los que la textura hacía el trabajo de "engañar" al ojo. Poco a poco, diversos títulos aparecidos en el mercado fueron depurando diseños gráficos, lo que obligó a Rebel Act a replantearse, como afirma Luís, sus objetivos. Las manos, según cuenta, han sido un aspecto de notable importancia.

Otro apartado que se hace necesario destacar fue la representación de las heridas durante el combate –tanto en protagonistas como en enemigos– que pasó de la alteración, sin más, de ciertas partes de la textura del modelo, hasta llegar al concepto final en que las mutilaciones afectan a mallas y texturas por igual, y además se representan fielmente según la zona del modelo 3D que reciba el impacto.

Poco a poco se vio que ciertos modelos (protagonistas) debían estar más trabajados y otros (enemigos) más optimizados, para conseguir el equilibrio perfecto. Tengamos en cuenta, como dice Luís, que el protagonista está siempre en pantalla, mientras que los enemigos van y vienen (y a veces, en gran número). Por ello se tomó la decisión de incluir una modificación de los modelos de los cuatro personajes principales, según llevaran, o no, diversas indumentarias, con especial atención a las armaduras.

Los modelos finales de los protagonistas llegan a rozar, o superar, según sea la situación, los mil polígonos, cada uno. Empecemos a tener en cuenta, además, las dificultades técnicas para hacer responder al engine a la perfección, según el número de combos, animaciones, interpolaciones...

En otras palabras, los años transcurridos desde el comienzo del desarrollo, no han sido porque sí. Baste decir que, como media, los diseños de cada uno de los protagonistas han sufrido, al menos, tres modificaciones casi completas. Los resultados son evidentes y parece que ha merecido la pena esperar.





1996

Jóvenes, inocentes, pensaban que John Carmack era un "pringao" y que «Unreal» no les llegaba a la suela del zapato. Claro que también creían que en 6 meses «Blade» estaría acabado...



1999

Hace un año se empezó a pisar a fondo con el proyecto. Llegaron Bob, José Luis, Xavier... los programadores eran cada vez más; y falta que hacía: «Blade» se volvía más y más complejo.



2000

Más experiencia, más sabiduría; y talento, como siempre, para dar y tomar. Tras formar un grupo compacto de casi veinte personas, «Blade» es una realidad, y la culpa es de estos chicos.

1996

1997

2000

## NIVELES Y ESCENARIOS

Con todas las modificaciones, cambios conocidos y comentados, variaciones y diseños trabajados una y otra vez, nos planteamos, aquí, una cuestión importante: ¿qué hace falta para llevar a cabo todo esto? Herramientas.

En Rebel Act han creado su propio editor (LED) que desde 1996 hasta el 2000 ha cambiado tanto o más que el juego en sí. En los primeros momentos su funcionalidad era relativamente sencilla, según afirma Miguel Sanz Salazar, diseñador de niveles, para ir depurándose y mejorando día a día. La adaptación a la tecnología hardware también era importante, para facilitar el trabajo del diseñador.

Y aunque las modificaciones en argumento y personajes también obligó a los diseñadores a adaptar su trabajo anterior, o a iniciar un nuevo camino en la creación de los mapas ha sido, quizá, el trabajo codo con codo con los programadores, según cuenta Miguel, lo que ha dado otro impulso a este apartado del desarrollo. La generación de scripts, en común por diseñadores y programadores, ha permitido que se puedan pergeñar ideas complejas de manera relativamente rápida; situar, probar y configurar elementos de sorpresa –trampas, puzzles, etc–, incluir ciertos efectos, animaciones especiales, etc. se he llevado a cabo con mayor celeridad, y así se ha podido adaptar y dar forma al nuevo concepto global de «Blade».

EL ORO ESTÁ A TU ALCANCE

Grabación y edición de pruebas, selección de cámara en las repeticiones

Información estadística después de cada intento

Nuevas cámaras para seguir la acción
Photofinish en carreras de velocidad

Himnos nacionales en ceremonias de entrega de medallas

**12 NUEVAS PRUEBAS** | natación tiro halterofilia








# PC ATLETISMO 2000 EXTENDED EDITION

8 NUEVOS ESTADIOS | 3 NUEVOS ENTORNOS | NUEVOS SISTEMAS DE CONTROL

REQUIERE PCATLETISMO2000 INSTALADO Y FUNCIONANDO

1.995 PTAS. 11'99 €




hasta donde llegue tu imaginación



www.dinamic.com | 2000



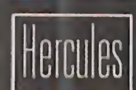
# 3D Prophet II GTS 32MB

## ¿Listo para adentrarte en el fascinante mundo de la perfección visual?

SORTEAMOS

5









## cupón de participación

nombre apellidos:

dirección:

localidad:

provincia:

cp: teléfono:

e-mail:

no deseo recibir información de guillemot.

## bases del concurso

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: " 3D Prophet II ".

2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán CINCO que ganarán una tarjeta 3D Prophet II GTS de 32 Mb. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 28 de Agosto hasta el 28 de Septiembre de 2000.

4/ La elección de los ganadores se realizará el 29 de Septiembre de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Noviembre de la revista Micromanía.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso GUILLEMOT y HOBBY PRESS.



## AMERICAN MCGEE'S ALICE

ROGUE/E.A.PC ¿Qué le ha ocurrido al País de las Maravillas? Si Lewis Carroll levantara la cabeza, se sorprendería de ver que su surrealista universo, en el que Alicia pasaba mil y una penurias, se ha convertido en un lugar aún más estrambótico, retorcido y lleno de unos personajes que dan un nuevo sentido a la palabra locura.

La desbordante imaginación de American McGee y la gente de Rogue lleva «Alice» al lugar donde el antiguo integrante de id Software cree que ningún otro título de acción y aventura ha llegado. Según American McGee su único objetivo al abordar este proyecto era ofrecer algo distinto a lo que se puede ver hoy día en el género, dominado por ideas repetitivas y monótonas, y donde sólo la tecnología hace destacar los juegos. Aunque, de tecnología, no se podrá quejar, precisamente, «Alice», pues el uso del engine de «Quake III» parece haberse llevado a las últimas consecuencias.

## CLANS

COMPUTERHOUSE. PC Como una mezcla de estrategia, rol y aventura (ahí es nada) se anuncia «Clans», título que pone a disposición del jugador hasta cuatro personajes entre los que elegir, para combatir a las fuerzas del mal en un entorno de acción a caballo entre el fantástico y lo medieval. Esta producción del poco conocido equipo de Computerhouse pretende trasladarnos a distintos niveles repletos de fantasía, en los que nuestro objetivo último será derrotar al mismísimo... Diablo. Sin tener muy claro si cierto juego de Blizzard ha servido como referente o inspiración para el desarrollo de «Clans», lo cierto es que a priori el juego presenta un aspecto bastante atractivo, dentro de un diseño de sencilla apariencia y, algo reseñable, a un precio muy asequible.






## 7 MANSIONS

KOEI. DREAMCAST/PLAYSTATION 2

Con un curriculum que engloba títulos tan dispares como JDR, simulaciones o estrategia (ahí está «Kessen», uno de los primeros juegos aparecidos en Japón para PS2), Koei anuncia ahora el desarrollo de un combinado de acción y aventura, al más puro estilo "Resident" ("Survival Horror" al poder), de nombre «7 Mansions». La trama nos habla de una oscura organización que está detrás de la aparición del agujero en la capa de ozono de la Tierra, que además de las consecuencias que todos conocemos ya, está comenzando a afectar de manera más seria a la Humanidad, con mutaciones en el ADN y transmitiendo una serie de extraños y terribles virus. En esta aventura 3D el jugador se enfrentará a cientos de enigmas y combates con criaturas de todo tipo, en su afán por descubrir las oscuras intenciones de esa misteriosa organización.



**MOHO** LOST TOYS/ROCKSTAR GAMES/TAKE 2. PC Fundada por antiguos componentes de Bullfrog, Lost Toys es una compañía de nuevo cuño que se encuentra inmersa en el desarrollo de su primer juego para PC, como tal nuevo equipo, «Moho». La originalidad parece ser uno de los aspectos sobresalientes en el juego, cuya trama nos pone en la "piel" de un robot que vive en un mundo macánico en un lejano planeta, habitado por formas de vida sintéticas. Como si de una sociedad humana se tratara, nuestro protagonista es acusado de un crimen que no ha cometido y la única posibilidad de conseguir su libertad es luchando en una serie de arenas, al más puro estilo de los gladiadores, en combates de dificultad creciente. La batalla final nos permitirá conquistar la ansiada libertad, si no morimos en el intento. Extraño y atractivo, este primer juego de Lost Toys.









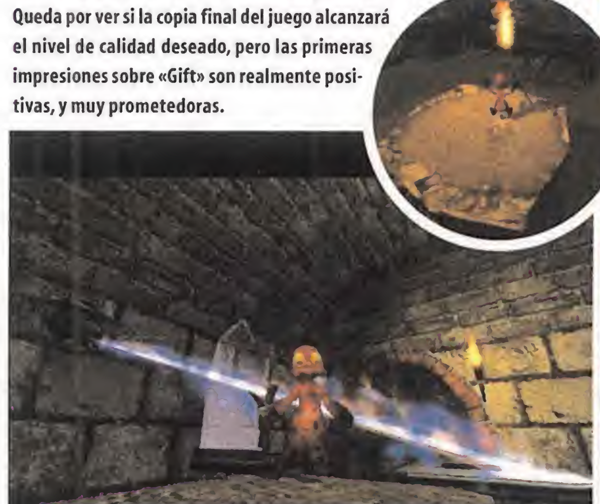


**FORT MILLENIUM** MICROIDS. PC Tras hacernos pasear por el castillo de Drácula y enviarnos a gestionar la vida de un hormiguero, Microids cambia completamente de registro entrando en el terreno de la acción y la aventura 3D, con «Fort Millenium». El juego combina exploración y combate en un entorno de espada y brujería, en el que debemos descubrir los secretos más escondidos de una oscura fortaleza en la que las fuerzas del mal campan a sus anchas. Un antiguo talismán y poderes mágicos son la clave de la historia en un juego que se presenta indicado para los amantes de la aventura 3D, dentro de las pautas más clásicas del género.

**GIFT** CRYO. PC Aunque se trate de un producto poco habitual en la típica línea de desarrollos de Cryo, compañía conocida, sobre todo, por sus numerosas aventura de todo tipo, «Gift» es un título que llama la atención por su espléndido uso de la tecnología y su, a priori, acertado diseño para un juego de plataformas en 3D. El engine desarrollado por la compañía gala representa, vista una versión aún primitiva del juego, un excelente esfuerzo, con numerosos detalles de calidad y donde, sobre todo, el uso de luces y proyección de sombras arroja resultados espectaculares.

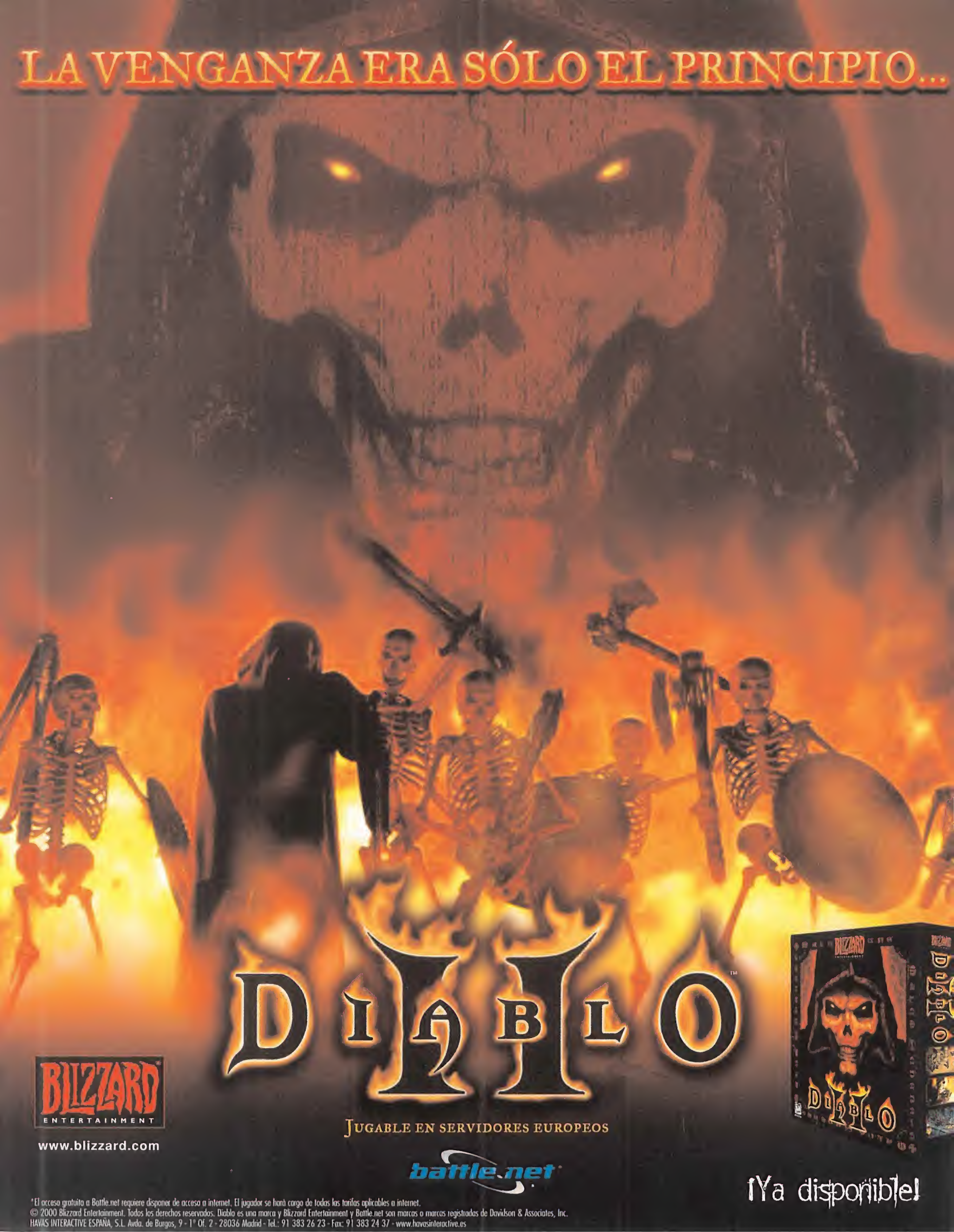
Queda por ver si la copia final del juego alcanzará el nivel de calidad deseado, pero las primeras impresiones sobre «Gift» son realmente positivas, y muy prometedoras.







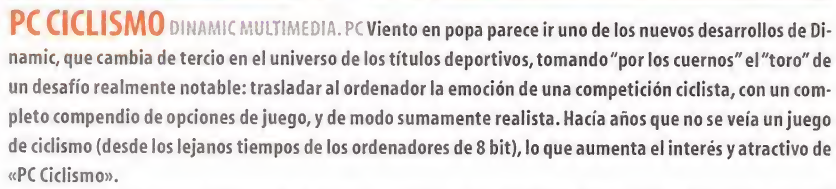




LA VENGANZA ERA SÓLO EL PRINCIPIO...
DIABLO II
JUGABLE EN SERVIDORES EUROPEOS
BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.com
battle.net
¡Ya disponible!







**PC CICLISMO** DINAMIC MULTIMEDIA. PC Viento en popa parece ir uno de los nuevos desarrollos de Dinamic, que cambia de tercio en el universo de los títulos deportivos, tomando "por los cuernos" el "toro" de un desafío realmente notable: trasladar al ordenador la emoción de una competición ciclista, con un completo compendio de opciones de juego, y de modo sumamente realista. Hacía años que no se veía un juego de ciclismo (desde los lejanos tiempos de los ordenadores de 8 bit), lo que aumenta el interés y atractivo de «PC Ciclismo».

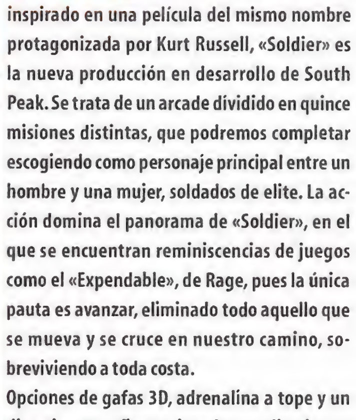
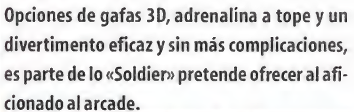
Aunque la fecha de lanzamiento aún no ha sido confirmada, es de suponer que no estará demasiado alejada de la celebración de la Vuelta a España, para aprovechar el tirón de este evento, de gran seguimiento en nuestro país.





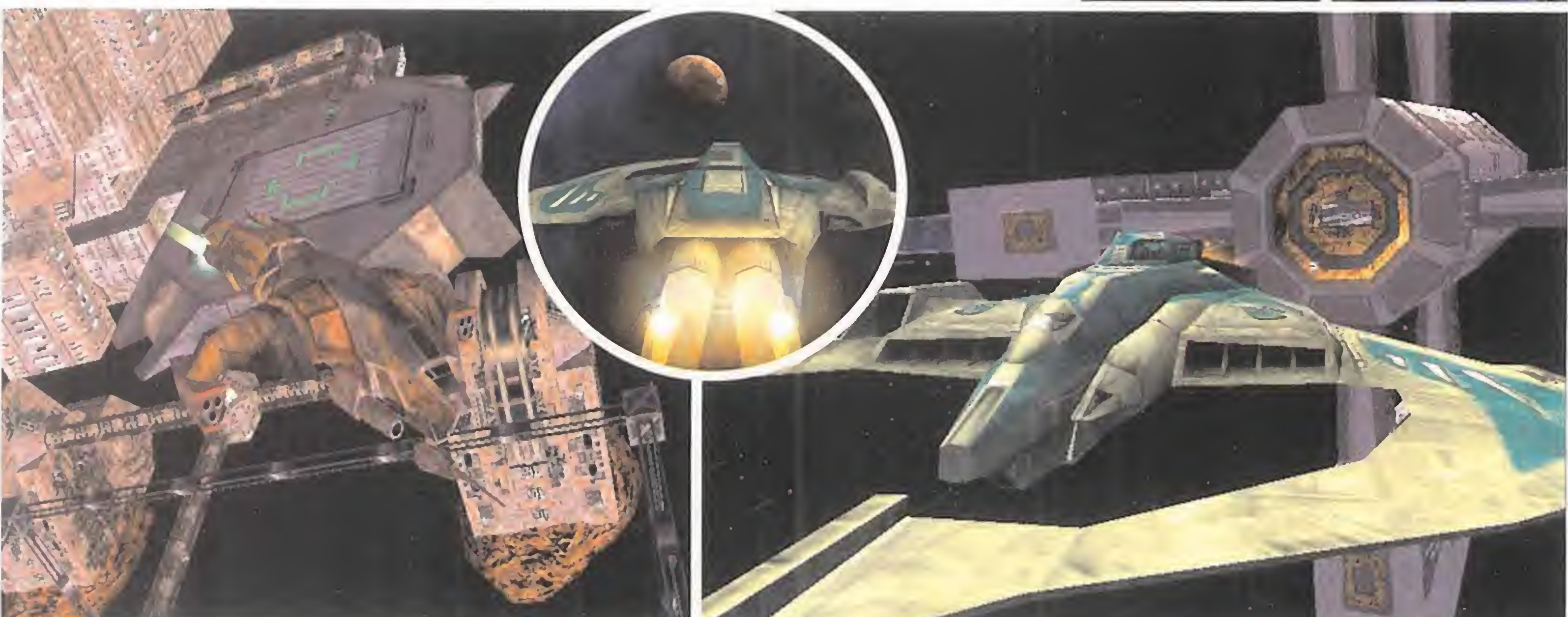
**SOLDIER** SOUTH PEAK. PC Vagamente inspirado en una película del mismo nombre protagonizada por Kurt Russell, «Soldier» es la nueva producción en desarrollo de South Peak. Se trata de un arcade dividido en quince misiones distintas, que podremos completar escogiendo como personaje principal entre un hombre y una mujer, soldados de elite. La acción domina el panorama de «Soldier», en el que se encuentran reminiscencias de juegos como el «Expendable», de Rage, pues la única pauta es avanzar, eliminado todo aquello que se mueva y se cruce en nuestro camino, sobreviviendo a toda costa.

Opciones de gafas 3D, adrenalina a tope y un divertimento eficaz y sin más complicaciones, es parte de lo «Soldier» pretende ofrecer al aficionado al arcade.


**TACHYON. THE FRINGE** NOVALOGIC. PC Finalmente, Septiembre parece ser la fecha definitiva en que aparecerá «Tachyon», el anunciado título de Novalogic que se presentó hace algo más de un año, de manera oficial. Aventura y combate espacial en el siglo XXV, encarnando a un mercenario que debe llevar a cabo misiones de lo más dispar, es el punto de arranque de «Tachyon» un juego en el que se ha pretendido incidir muy especialmente en el apartado multiusuario. A través de Novawrold, será posible competir con hasta 120 jugadores distintos de manera simultánea. Un espectacular engine 3D en el que todo tipo de efectos visuales hará acto de presencia, es la base tecnológica de «Tachyon», que se perfila como un plato fuerte para los amantes del juego online.



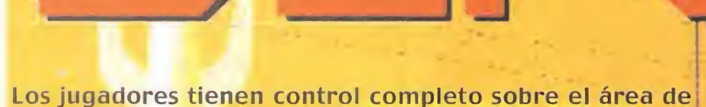




IN THE FUTURE
WAR IS A SPECTATOR SPORT_

Versión íntegra en castellano




- Los jugadores tienen control completo sobre el área de juego: de 1km. a 10kms.
- Completamente en 3D, ofrece a los usuarios puntos de vista ilimitados: el uso de la cámara flotante permite un control total sobre la acción.
- Modo completo de simulación, modo de escaramuza para una batalla instantánea y múltiples modalidades de juego para un jugador y para la opción multijugador.
- Efectos de iluminación de gran dinamismo que mantienen el realismo de la batalla a través de asombrosas explosiones, fuego, efectos meteorológicos, torneos nocturnos...
- Las texturas del terreno, de gran nivel de realismo, hacen que el movimiento de las unidades, y su comportamiento, sea verosímil al máximo: los tanques grandes no pueden subir por la ladera de una montaña de fuerte pendiente mientras que los jeeps y los tanques pequeños, sí.
- Wartorn aúna el combate por tierra, mar y aire.
- Y si quieres derrotar al mundo entero, atrévete a luchar a través de Internet.



PC CD ROM

Hermosilla, 46, 2ª dcha - 28001 Madrid - Tel: 91 578 13 67 - www.virgin.es

Virgin INTERACTIVE

## Abandonware: ¿coleccionismo o piratería?


LEISURE SUIT LARRY I

En los últimos meses, han llegado hasta el buzón del Club cartas de aficionados que desean comprar clásicos como «Indiana Jones» o «Leisure Larry I», pero no los encuentran en ninguna tienda. Es una tarea complicada pues ya no se venden, y al preguntar a las distribuidoras, la única respuesta que se obtiene es: "están descatalogados".
Ante semejante panorama, se ha puesto de moda un término en alza: el "abandonware". Consiste en ofrecer, gratuitamente, pero sin el permiso de sus autores, programas completos que ya no se encuentran en las tiendas. Cada vez es más frecuente encontrar páginas web con todos los clásicos de Sierra o LucasArts. Sus defensores argumentan que, puesto que están descatalogados, no hacen daño a nadie, y es la única forma de que los recién llegados puedan tener acceso a los clásicos. Toni Junyent de Igualada, no lo considera ilegal, y pide mi opinión al respecto.
La idea del "abandonware" es loable, pero debe tenerse en cuenta que, nos guste o no, los programas están protegidos por copyright durante toda la vida y, por tanto, se trata de una acción ilegal; el Club de la Aventura, pues, no os puede ofrecer direcciones de "abandonware". Sin embargo, cada vez es más frecuente encontrar empresas que regalan juegos completos, con el permiso de sus autores. Por ejemplo, www.freeloader.com ofrece más de una decena de títulos, entre los que se encuentran «Beneath a Steel Sky», una gran aventura de los creadores de «Broken Sword». Si buscáis más de una docena de aventuras freeware, podéis visitar www.adventures.free-online.co.uk/fgames.htm. Algunas, como «Teen Agent» fueron programas comerciales en su momento. Si lo que os gusta son las aventuras de texto, Scott Adams, unos de los gurús del género, autor de la mítica «Adventure Land», os regala todos sus títulos en www.msadams.com/advent.htm. Por último, si habéis perdido las claves de cualquier título de «Leisure Larry», su creador, Al Lowe, os las ofrece en www.allowe.com. En sucesivas reuniones, iremos desvelando más páginas donde se pueden obtener otros clásicos, de forma legal.


ADVENTURE AT THE CHATEAU D'OR


ClAY DREAMS

# La Ofensiva Europea

**El verano es una época propicia para viajar. Aunque ya está a punto de terminar, aún nos quedan algunos días para realizar un rápido viaje por Europa y echar un vistazo a algunas aventuras francesas, italianas e, incluso, rusas. Nunca viene mal un poco de exotismo...**


TONY TOUGH

Con el paso de los años, el foco de atención del género más antiguo de los videojuegos, se ha ido trasladando de Estados Unidos al continente europeo. Mientras que los americanos prefieren dejarse deslumbrar por los efectos especiales de los arcades 3D, o la mezcla de acción y planificación que proporciona la estrategia en tiempo real, en Europa las aventuras aún gozan de una incuestionable popularidad. No es raro que, cada vez con mayor frecuencia, compañías grandes y pequeñas decidan romper la monotonía que ofrecen los clónicos de «Quake» y «Command & Conquer», y se lancen a la creación de aventuras.
La indiscutible número uno mundial, al menos en el número de lanzamientos, es la multinacional francesa Cryo. Después de los excelentes «Atlantis 2» y «Aztecas», ha presentado «Pompeya», el inicio de una trilogía que llevará al explorador y geólogo Adrian Blake a viajar a tres épocas diferentes para rescatar a su novia, Sophia. En este primer capítulo, la diosa Isthar los ha transportado a la época romana, exactamente cuatro días antes de que el Vesubio haga erupción y sepulte bajo la lava la mítica ciudad de Pompeya. El problema es que Sophia no reconoce a su amado, y además está prometida con un rico patricio, por lo que Adrian tendrán que conquistarla del nuevo, en una carrera contrarreloj para escapar antes de que el volcán entre en erupción. «Pompeya» dispone de unos magníficos gráficos renderizados en primera persona, un desarrollo no lineal, está doblado al castellano, y ha sido avalado por instituciones como la Reunión de los Museos Nacionales de Francia y la Subintendencia Arqueológica de Pompeya. Dada la experiencia de Cryo en este campo, tanto la calidad del argumento como la belleza de los gráficos están garantizados. Y si lo que os gusta son las aventuras mezcladas con un poco de acción, esta misma compañía también os ofrece «Time Machine» y «Odisea: La Búsqueda de Ulises».

ClAY DREAMS

A nuestros vecinos franceses parecen gustarles las aventuras con tintes históricos, pues Karma Labs tiene casi a punto «Adventure at the Chateau d'Or» ambientada en el París de la Edad Media. Una misteriosa princesa ha alcanzando la mayoría de edad, y se ha hecho cargo de la herencia de su abuelo, el Duque. Ésta resulta ser unos misteriosos dispositivos capaces de ver más allá del espacio y el tiempo. El problema es que el Duque los ha escondido en el interior del palacio Chateau d'Or, por lo que la princesa ha decidido contratar a un héroe para descifrar los enigmas que revelan el paradero de los tesoros. Por lo demás, «Adventure at the Chateau d'Or» es la típica aventura en primera persona que goza de unos extraordinarios gráficos rigurosamente ambientados en la época, y un toque de fantasía que le añade un interés especial.
Otro de los países con una amplia experiencia aventurera es Italia. De allí provienen títulos como «Nightlong», «The Big Red Adventure» o el inminente «WM». Una pequeña compañía llamada Protonic Interactive ya distribuye en su país «Tony Tough and the Night of the Roasted Moths», un título en 2D, clónico de «Day of the Tentacle» -al menos en el apartado gráfico- pero dotado del original sentido del humor italiano. El protagonista es un detective rechoncho, feo y poco espabilado llamado Anthony C. Tough, que trabaja para la agencia "Waller & Wallen". Tras diez años sin resolver un caso, el pobre Tony está a punto de ser despedido. Todo se complica cuando su inseparable compañero, Pantagruel, desaparece. Su búsqueda, en pleno Halloween, llevará a Tony Tough a visitar lugares tan dispares como un barco pirata, una peligrosa taberna, un divertido circo, o un misterioso castillo. Con un desarrollo mimetizado de las más clásicas aventuras de LucasArts, «Tony Tough» es el sueño hecho realidad para los aventureros nostálgicos. Lamentablemente, aún no tiene distribución fuera de su país. Esperemos que alguien se anime a traerlo hasta aquí...
Por último, no hay que perder la vista a un original experimento ruso llamado «Clay Dreams», de Avalon Style. Se trata de una aventura de fantasía realiza íntegramente con plastilina, en donde se nos invita a penetrar en seis sueños y resolver decenas de acertijos en más de 40 escenarios diferentes.
Si a todos estos títulos unimos la aventura inglesa «Simon the Sorcerer 3D», la noruega «The Longest Journey», o las españolas «Runaway» y «El Tesoro de la Isla Alcachofa», de las que hablaremos en breve, el futuro del género, al menos en nuestro continente, está asegurado.
Antes de despedir el noticiario, vamos a desvelar algunos rumores. Lamentablemente, parece confirmarse que Michael Land, el creador de la música de «Monkey Island», «The Dig», y otras aventuras, ha abandonado LucasArts. A él se le han unido Peter McConnell, compositor de «Full Throttle» y «Grim Fandango», y Clint Bajakian, que hizo lo propio con «Outlaws» e «Indiana Jones and the Infernal Machine». Todos ellos han creado una compañía para ofrecer sus servicios a otras empresas. La gran pregunta es: ¿Quién compondrá ahora las músicas de los juegos de LucasArts?
También está en el alero el desarrollo de «Broken Sword III». Al parecer, Revolution ha recibido una oferta para hacer una serie de dibujos animados sobre la saga, por lo que la tercera


POMPEYA


ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

parte podría estar basada en dicha serie, si el proyecto sale adelante, aunque sería desarrollada para PlayStation, dado el divorcio que esta compañía tiene con el PC. Eso sí, no se descarta una posterior versión para compatibles.
Para animaros un poco, deleitaros con esta frase pronunciada por Josh Mandel, programador de «Space's Quest VI» y «Freddy Pharkas»: "Algunos extrabajadores de Sierra estamos desarrollando un proyecto secreto que cualquier fan de las viejas aventuras de Sierra encontrará irresistible". Las especulaciones no se han hecho esperar: ¿«Space's Quest VII»? ¿«Leisure Larry VIII»? Puesto que Sierra posee los derechos de estas series, es poco probable. Lo más seguro es que se trate de una aventura inédita, realizada al estilo clásico de esta mítica compañía. Se admiten apuestas...

## CAMPAÑAS PRO AVENTURAS

Entre las peticiones de ayuda y las preguntas sobre fechas de lanzamiento, que pueblan vuestras cartas, últimamente sobresalen las misivas de fans enfurecidos, como Andreu Cotina y Nuria González, que se quejan del poco interés que las compañías de soft ponen en apoyar a los programadores de aventuras. Lejos de aceptar la situación, muchos aventureros se están organizando para promover campañas que apoyen al género. Si queréis participar, podéis enviar cartas y e-mails solicitando más aventuras a las direcciones de las distribuidoras que aparecen en las publicidades y en los manuales de los juegos. También existen páginas web donde se recopilan firmas que después se envían a las compañías. Estos son algunos ejemplos:
- Campaña pro aventuras: www.murfoplex.com
- Petición para publicar «Gabriel Knight IV»: www.zefxis.gr/gabriel/
- Petición para salvar la saga de Tex Murphy: http://texmurphy.cjb.net/ y www.geocities.com/dark_hronin_sensi/Tex's_mystery.htm

## DETECTIVES CHIFLADOS

Como es tradición en nuestra asamblea mensual, los últimos minutos los solemos dedicar a vuestras cartas y e-mails. El primer escribiente en tomar la palabra es Jorge Otal, que pregunta si habrá un «Mundodisco IV», y dónde puede encontrar el "pack" con los seis «Space Quest» juntos y en español.
De momento, no hay noticias de una continuación de «Discworld Noir», aunque sus programadores harán una cuarta parte, si esta tercera se vende bien. En cuanto al "pack" con toda la saga de «Space's Quest», que yo sepa, nunca ha existido. Tan sólo se vendió una recopilación con los cinco primeros títulos, aunque estaba en inglés. En España es casi imposible encontrarla, pero puedes probar en alguna tienda on-line americana o inglesa que sirva a todo el mundo.
Hablando de «Discworld Noir», Antonio, alias Riddick, no puede entrar en el atracadero 5. Efectivamente, tal como deduces, hay que entrar por la claraboya. Para conseguirlo, necesitas el arpeo del troll Malaquito. Después de que te encargue el caso de la desaparecida Therma, pregunta a Carlotta por ella. Te llevará al mausoleo Selachii. Busca a Malaquito en el taller de Rhodan, y pídele que te acompañe a la tumba de Therma. Allí te entregará el arpeo.
Al contrario que Antonio, la simpática Dori, de Valencia, no quiere entrar, sino salir de una estancia. En este caso, se trata de escapar de la caja fuerte de Dómino, en «Grim Fandango». Lee el apartado "Manual de Mazmorras".
Algo más complicado lo tiene Pablo Quirós, que no acaba de comprender muchas de la cosas que aparecen en «Evidence». Por suerte, puedes encontrar una solución exhaustiva en la página web de su distribuidora, www.dinamic.com, sección Pistas.
Otro de los juegos más solicitados es «Jack Orlando». Agustín Andión, de Tafalla (Navarra), no puede conseguir la manivela del coche estropeado. Para ello, necesitas los guantes de boxeo del apartamento de Alice. Después coge la herradura que hay debajo de un caballo, con la escoba, y métela en los guantes. Recoge la manivela y, cuando Biff te ataque, utiliza los guantes "trucados" para despacharte a gusto...
José Miguel Martín de Almería, por su parte, se ha quedado medio congelado en Alaska, sin saber cómo construir el tótem, en el simpático «Ace Ventura». El truco está en modelar una mujer, de abajo a arriba. Comienza por el bloque que se parece a una falda, y continúa por el ombligo, los pechos, el cuello, la boca con los dos dientes, y el rostro.
Bueno, una vez más, nuestro espacio se ha terminado. No faltéis a las próximas reuniones pues, entre otras cosas, hablaremos de SCRAMM, el parser creador de aventuras cuyo lanzamiento está previsto para este mes de septiembre; de la demo de «Escape from Monkey Island», y de otras sorpresas relacionadas con bandas sonoras y "aventuras portátiles". ¡Hasta la próxima!

*El Gran Tarkilmar*

# Manual de mazmorras (II)

**Hace unos meses, pusimos en marcha un curioso divertimento, que consistía en hacer una lista con las formas más divertidas que los protagonistas de las aventuras tienen para escapar de las mazmorras. Hemos recibido una avalancha de soluciones, que iremos publicando poco a poco. Aquí van algunos ejemplos, pero podéis enviar muchos más:**

**TOONSTRUCK** (Pablo Jiménez, alias Babirusa):
**La cosa está difícil, pues el guardia, McMoquillo, se ha tragado la llave. Andrés Truido tendrá que provocar un poco de polvo con el felpudo, para que el monstruo estornude y "escupa" la llave.**

**PRISONER OF ICE** (Kenny Ibáñez):
**En esta ocasión, el protagonista tiene que currárselo bien. Debe bloquear el lavabo con el papel de Dietrich, y abrir los grifos para inundar la celda. Cuando el vigilante entre, golpearlo con la banqueta, y quitarle las llaves. Ya sólo queda cerrar la puerta, arrastrar la mesa bajo el conducto de ventilación, poner la banqueta encima, y quitar la rejilla con la cuchara.**

**SAM & MAX** (Javato):
**El conejo Max ha caído dentro de la jaula del minigolf. Para liberarlo, Sam debe cambiar el cubo de pelotas de golf por el de peces. A continuación, hay que golpear los mismos con el palo de golf para que los cocodrilos del lago formen un puente por el que Sam pueda rescatar a Max.**

**GRIM FANDANGO** (Gorka Iriarte):
**Manny y Merche están encerrados en la caja fuerte. Calavera tiene que liberar el sistema antiincendios del techo con la guadaña, y abrir la llave del agua. Su intención es inundar la sala y escapar por un respiradero, pero todo el agua se filtra por una baldosa, lo que indica que hay un agujero. Para abrir el hueco, Manny debe coger el hacha de la armadura y dejarlo caer sobre la baldosa.**

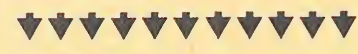
# La opinión de los expertos


THE CURSE OF MONKEY ISLAND

**Tras más de tres años en las listas, «The Curse of Monkey Island» va perdiendo, poco a poco, adictos. Ya ha desaparecido del TOP 5, y los votos apenas le alcanzan para mantener la última posición entre Las Mejores del Momento. Por el contrario, «Gabriel Knight III» se ha quedado a tan sólo 11 puntos de superar a «Grim Fandango», mientras que «Day of the Tentacle» recupera la primera posición del TOP5, manteniendo una tradición que se renueva cada pocos meses.**

## Las mejores del momento

- Grim Fandango
- Gabriel Knight III
- Discworld Noir
- Broken Sword II
- The Curse of Monkey Island



## TOP 5

- Day of the Tentacle
- Monkey Island II
- Broken Sword II
- Simon the Sorcerer II
- Grim Fandango

## NOTA IMPORTANTE:

**Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:**
***CARTAS:* Hobby Press, S. A. MICROMANÍA**
**C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid.**
**Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA**
***E-MAIL:* clubaventura.micromania@hobbypress.es**

# Gunlok

En el último año, apenas habíamos tenido noticias de lo que se estaba cociendo en las oficinas de Rebellion. De pronto, en el pasado E3, pudimos comprobar cómo, tras el éxito de «Alien Vs Predator», la compañía no se había dormido en los laureles y había aprovechado el tiempo en el desarrollo de un lanzamiento que nos llamó la atención desde que vimos las primeras capturas de pantalla.



## Cinco almas bajo una coraza

**GUNLOK:** Nuestro robot principal tendrá un alto grado de inteligencia y podrá no sólo abrir las mentes de otros semejantes sino acceder a poderes que eran imposibles para los suyos.
**FREND:** Es un coloso robot cuya fuerza compensa en gran medida su mayor limitación, la lentitud intelectual y física. Sin embargo su fidelidad está garantizada.
**OYE:** Es el opuesto a Frend, es un pequeño ingenio metálico muy rápido aunque no durará mucho si le dan duro. No puede portar ciertas armas de gran calibre pero tiene una increíble habilidad para evadir situaciones difíciles.
**ELINT:** Posee la mente artificial más agraciada y capaz, capaz de reconstruirse a sí mismo después de sufrir serios daños. No tiene precio cuando de se trata de manipular computadoras y equipo diverso.
**MASKELYN:** Este humano poseedor de poderes místicos podrá resolver situaciones, de otra manera, imposibles y no dudará a prestarlas a favor de los propósitos de Gunlok.

# Batalla contra la conciencia artificial

La puesta en escena de «Gunlok» mucho tiene que ver con uno de los planteamientos de ciencia-ficción más en alza, la lucha del ser humano contra las máquinas, que asumiendo su propia identidad como seres, se amotinarán en un complot de proporciones catastróficas. Será en el ocaso del cercano siglo XXI, cuando se desatará el desastre. El poder otorgado a las máquinas, ha hecho que la raza humana sea durante mucho tiempo tutelada por éstas, y asumiera que su subordinación sería indefinida. Un grave desacierto. Una vez las máquinas comprendieron todo el poder que tenían a su alcance lo asumieron y no tardaron en emprender una guerra contra sus creadores que sumiría a la Tierra a la oscuridad y a la destrucción.
El próximo octubre es la fecha establecida para el lanzamiento de «Gunlok», programa en el que seremos enlatados en las entrañas de un robot que, tras una extraña reacción energética, después de despertar a la consciencia tendrá la ardua labor de hacer retornar la esperanza a los humanos, luchando contra la jerarquizada y sólida sociedad robótica y encontrando lo que queda de la original raza humana. Tendrá que batallar a lo largo de 15 niveles divididos en tres actos en los que la aventura y el suspense tienen lugar en un guión en el que se combinan la estrategia en tiempo real, la acción y ciertos toques de JDR en un entorno tridimensional.

**Gunlok es el primer robot "vivo". Su habilidad para reflexionar sobre sí mismo le permitirá despertar la conciencia de otros robots, y penetrar en un campo de energía mágico que rodea el planeta.**

### COMANDOS EN PROGRESO

Es la guerra total, sin tregua. Gunlok, podrá y deberá utilizar el potencial armamentístico de sus rivales o reclutar, para sus propósitos, nuevos socios robots. Cada uno de ellos ofrecerá habilidades diferentes y armas que deberán combinarse acertadamente con el fin de derrotar los engendros enemigos y resolver los enigmas que se nos irán presentando. El grado de IA asignado a los oponentes es, según los desarrolladores de «Gunlok», muy alto. Utilizarán sus sensores coordinadamente para localizar y destruir todo rastro de persona que encuentre obligándonos en todo caso a hacer uso del elemento sorpresa casi como único recurso táctico a la hora de atacar. Seremos como una presa enfrentándose a su imponente depredador. Si los guardianes detectan una brecha en los sistemas de seguridad emprenderán una caza contra Gunlok y su equipo. Cuándo saber atacar abiertamente o cómo localizar un punto desde el que podamos abatirlos a distancia, conservando salud y munición, es la cuestión donde más se manifiesta el elemento estratégico, así como en el ataque sincronizado de nuestro equipo.
La perspectiva 3D, que nos recuerda a otros programas como «Ground Control» o «Metal Fatigue», parece la más adecuada para coordinarnos y obtener a la vez una percepción global del campo de batalla.

### ESTRATEGIA Y ALGO MÁS

Pero estilo de juego a modo de comando viene a recordarnos otros títulos como «Raim-

## Cicatrices en relieve

En concreto el modelo de Gunlok está construido en una estructura de más de dos mil triángulos. Esto permitirá que veamos animaciones con movimientos complejos y naturales de manera que los dedos de las manos e incluso los gestos sean parte del repertorio expresivo de cada personaje de cierta relevancia.







## Espíritus nacidos del silicio

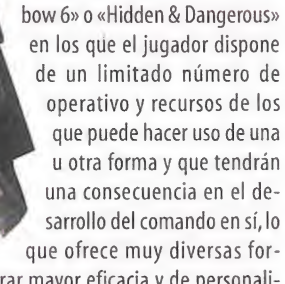
La temática de una posible auto-revelación espontánea de objetos inanimados pero artificialmente inteligentes, o lo que es lo mismo, el encuentro con su conciencia de máquinas con capacidad para procesar su propia existencia, ha estado seguida siempre –en el cine y la literatura– de una rebelión contra la raza humana, sus propios creadores.

¿Por qué?... Sencillamente parece claro que nos atrae la idea de imaginar que nuestra propia creación artificial pueda enfrentarse a nosotros. Una posibilidad que nos atrae porque nos asusta. Las máquinas rodean nuestra vida cotidiana, y lo harán claramente en el futuro, a través de un, cada vez más fuerte, vínculo de dependencia hacia ellas. Las tememos porque somos deudores de sus sorprendentes capacidades, son superiores a nosotros en muchos aspectos y carecen de las limitaciones que posee el volátil ser humano. ¿Acaso no es esta forma de dependencia una esclavitud que se convierte en recíproca? ¿Qué pasa si un día logran sobrepasar el límite de nuestras mentes "finitas" y deciden, –fruto de un pensamiento basado en la lógica de las máquinas, más infinita que la cantidad de silicio que puedan acumular como materia gris – que somos una amenaza? Quizá no nos necesiten para funcionar, o peor aún para "vivir" y a lo peor ya han logrado forjar su propia identidad como forma de vida y esperan el momento en que nuestra dependencia nos haga más vulnerables a su revolución. ¿Qué posibilidades hay de que emerja un nuevo tipo de ente, no sólo pensante sino reflexivo, con conciencia, al menos en el sentido más funcional de la palabra? ¿Podrá brotar alguna vez la chispa de la percepción de la propia existencia entre lo artificial, concluyendo como hizo Descartes, "pienso, luego existo"? ¿Y después qué...? Controlarlas, convencerlas, será imposible, a no ser que como en «Gunlok» estemos dispuestos a formar parte de ellas y combatirlas con sus propias armas.

Sólo de mirar, la pantalla del ordenador me pongo nervioso, como si intentase evitar una mirada de esas que intimida al más pintado. Más aún, ahora, después de reiniciar el ordenador tras un Error de Protección General. Tal vez no le han gustado mis razonamientos y ha decidido que mi imaginación acusadora le incomodaba, así como las figuritas que le adornan ridículamente el monitor, me doy cuenta. ¿Otro cuelgue? No puede ser. Definitivamente, esto ya ha empezado.







bow 6» o «Hidden & Dangerous» en los que el jugador dispone de un limitado número de operativo y recursos de los que puede hacer uso de una u otra forma y que tendrán una consecuencia en el desarrollo del comando en sí, lo que ofrece muy diversas formas de lograr mayor eficacia y de personalizar la propia partida.

Curiosamente, la magia es uno de los elementos introducidos que, pese a no estar disponibles para el personaje de Gunlok, si aparecerá de mano de un humano aliado que acompañará al robot. Estos rasgos, descritos como habilidades podrán cambiar o aumentar, dependiendo obviamente del uso que hagamos de ellos, y es aquí donde radica gran parte del componente de JDR del programa. También, en el hecho de que no siempre es necesario destruir algo en lo que los diseñadores han hecho hincapié, tal vez porque es un dato que nos revela que la estrategia de combate a modo de comandos, tal y como será ofrecida en «Gunlok», tendrá mucho que ver con el sigilo y con el cumplimiento de ciertas prioridades en la misión, en lugar de que nuestra mayor preocupación sea liquidar el máximo de enemigos disponible.

Técnicamente, basta con observar el detalle puesto en el diseño del protagonista para darse cuenta de que la ambientación gráfica estará muy cuidada, a todos los niveles. La posibilidad de adoptar cualquier ángulo y distancia de cámara alrededor de la acción es algo que no sólo ofrece una amplia dimensión táctica, sino que revela que los gráficos no pierden calidad en cada pixel renderizado. Sombras, detalle en las texturas y efectos tan elaborados dan otro aire a la clásica ambientación futurista donde el estilo artístico es clásico y común, algo visto pero apropiado.

La beta de preview que ha llegado a nuestra redacción, parte de un trabajo ya bastante avanzado en el que no se aprecian apenas defectos o carencias susceptibles de ser mejoradas mucho más. El programa se mueve bien, sin tener en cuenta el número de robots en pantalla o lo grande que sea la parte del escenario representada, ni tampoco el ángulo de cámara. Para concluir nuestras impresiones, acerca del trabajo técnico, es necesario no olvidar que el interfaz tiene muchas posibilidades de ser un apartado digno de elogio.

No podemos decir que el tema elegido sea, ni tan siquiera, mínimamente original, no así, otros elementos que ofrece el programa. Rebellion ha cambiado muy mucho las tornas para emprender un programa ambicioso en el que la compañía pretenderá ofrecernos, sobre todo, más interacción en un género en el que ya pocas cosas realmente novedosas cabe esperar. Reuniendo, además, facetas de varios géneros.

S.T.M.

# Primera División STARS 2001





A punto de comenzar la temporada 2000-2001, y con la pretemporada llegando a su punto álgido, con partidos interesantes entre equipos de talla mundial, con sus nuevas estrellas en liza, EA Sports prepara lo que será la simulación en ordenador de una de las ligas más potentes del mundo, que incluirá como principal atractivo ver los equipos completamente actualizados para la temporada que llega.



Los eventos de cualquier partido real como agarrones de la camiseta, cargas, empujones..., tendrán cabida en «Primera División STARS 2001».



Los destellos de los focos de los estadios, provocarán sombras y reflejos en jugadores y estadio que aumentarán el realismo del titulo.

Como cada personaje es un mundo, la caracterización que se está realizando de cada uno de ellos intenta ser el reflejo de cómo son en la realidad.

## Más goles



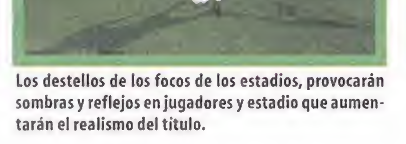
Cuando se acerca la temporada de fútbol, muchas casas comerciales, con mucha vista, preparan lanzamientos referentes al deporte rey que a tanta gente engancha. EA Sports no quiere se menos que las demás y prepara para septiembre el lanzamiento de una nueva versión de «Primera División STARS»; de esta forma se puede jugar, al mismo tiempo que en la realidad, una liga virtual en el que el principal contrincante es el ordenador.

Con esta nueva versión se incluirán muchas novedades, que seguro serán del agrado de todos los seguidores de la saga y los amantes del género que deseen incorporarse al tren de este título. Tras examinar una versión no finalizada del juego hemos tenido la oportunidad de observar, como atractivo principal, la posibilidad de contar con todas las plantillas actualizadas de los equipos pertenecientes a la categoría reina de este deporte –la primera división–, así como sus estadios fielmente representados, dejando al descubierto muchas horas de estudio y trabajo para colocar en lo alto del género este título. La posibilidad o frustración –depende de los colores del usuario– de ver al fichaje del verano con la camiseta blanca del Real Madrid, Luis Figo, o incluso las últimas incorporaciones que los equipos realizarán a finales del verano, estarán a disposición de aquellos que quieran jugar su particular liga en casa.

### NUEVOS MODOS DE JUEGO

Entrando ya de lleno en «Primera División STARS», nos encontraremos con un sistema muy innovador para la adquisición o venta de los jugadores. Si la anterior versión de este título, en su faceta manager, se quedaba corta, ahora se ha reformado de forma sustancial, manteniendo así un mejor equilibrio del juego entre el apartado manager y el de simulación. La forma de conseguir a los mejores jugadores que estarán en el mercado será pasando retos especiales que se irán planteando sobre la marcha a lo largo del juego. De igual manera podremos arrebatarle a un compañero con el que estemos jugando a sus estrellas, simplemente derrotándole en el campo. Claro está, que si perdemos... a temblar.

De vital importancia será mantener la forma física y la moral de nuestro equipo consiguiendo así que nunca dependa de la escuadra de dos o tres jugadores y hacer un bloque en el que todos serán igual de importantes y necesarios. Para ello «Primera División STARS 2001» incluirá un apartado de desafíos que tendremos que superar para que aumenten las estrellas de los jugadores de la plantilla.



**El equilibrio que mantiene «Primera División STARS 2001» entre la faceta manager y el simulador del juego ha servido para aumentar la jugabilidad con respecto a su antecesor**

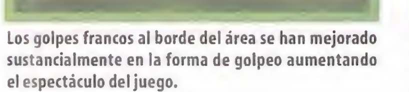


Los regates de los delanteros más habilidosos serán una seria amenaza para las defensas.

***En esta segunda edición del juego, la música que ambientará el desarrollo del mismo estará exclusivamente amenizada por destacados grupos y solistas del panorama artístico Español***

## Estadios de primera

**Como punto álgido en el trabajo gráfico que se está llevando a cabo por los desarrolladores de «Primera División STARS 2001», podemos destacar la reproducción que se está realizando de los estadios de la Primera División de la Liga Española. El esfuerzo que ello supone comprende el estudio gráfico de cada uno de los estadios y su posterior traducción al lenguaje de los juegos. Una traducción que conlleva muchas hora de trabajo para reproducir cada uno de los detalles arquitectónicos de que están compuestos los distintos campos de la Primera División Española.**



Los golpes francos al borde del área se han mejorado sustancialmente en la forma de golpeo aumentando el espectáculo del juego.

Las entradas fuertes en el terreno serán sancionadas por el colegiado, lo que puede suponer la expulsión y la consiguiente baja para el siguiente encuentro.



El engine que se está utilizando en la construcción del simulador se ha mejorado con respecto a su antecesor mejorando la jugabilidad ostensiblemente.



Las marcas comerciales y los logotipos de los equipos y de la LFP no se han dejado de lado y se han incluido en balones y camisetas de jugadores.

Las novedades que se incluyen en esta nueva versión se refieren al apartado manager del juego, que si bien no es el objetivo primordial que se pretende, ayudarán a completar un buen trabajo aumentando la dificultad.

### MÚSICA DE CREACIÓN PROPIA

Las nuevas incorporaciones en cuanto al simulador de fútbol vendrán determinadas por los nuevos efectos que se están creado para el manejo del balón. Especialmente podemos resaltar el nuevo control que se podrá tener a la hora de lanzar faltas, y que estará basado en dar un efecto de curvatura al balón para así conseguir sobrepasar una posible barrera y evitar de este modo que el cancerbero llegue a atajar la pelota.

Mención aparte también merece la mejora sustancial que se está realizando sobre la resolución de los jugadores, así como en su movilidad, utilizando un engine que permite movimientos suaves aumentando enormemente el realismo del título.

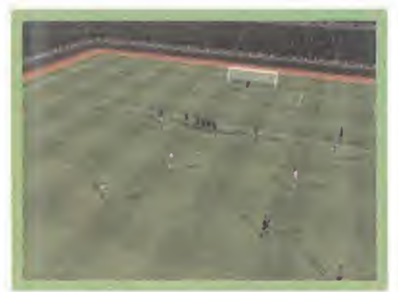
Toda esta mejora gráfica se verá refrendada con detalles tan simples como logotipos, marcas comerciales y un sinfín de elementos que hacen, si cabe, mas atractivo el juego.

Para no dejar escapar nada al comentario no podemos dejar de lado la música que contendrá el juego, que es íntegramente española y de bandas punteras de nuestro panorama musical, como Mikel Erentxun, Seguridad Social, Los Lunes que nos Quedan y Dikers.

Y para concluir el apartado de sonidos, en «Primera División STARS 2001» se contará con la retransmisión de los partidos a cargo de dos ilustres conocedores del mundillo del fútbol, como son Lala y Maldini.

Está claro que en el mundo del fútbol hoy día casi nada nos sorprende y es difícil llegar a conseguir resultados significativos. Sin embargo muchos títulos que irán viendo la luz, como el que nos ocupa, tienen grandes posibilidades en todos sus apartados, mejorando la pasada edición. La combinación de un buen motor gráfico que garantice el atractivo en el simulador aderezado con un apartado manager sencillo de entender y potente a la vez, seguro que levantará a los aficionados del género de sus asientos.

*P.L.L.*



Las retransmisiones de los partidos que juguemos contarán con la voz de dos grandes profesionales.



Los partidos de la máxima rivalidad añaden este año un aliciente, gracias a los fichajes de pretemporada.






Parece que los chicos de ION Storm se han tomado las cosas un poco más serias que con «Daikatana», a juzgar por la calidad que ya atesora una versión no finalizada de su próximo lanzamiento, «Deus Ex», un título que promete acción y aventura a raudales.

Continuamente recibiremos mensajes alertándonos de algo o simplemente informándonos.

La salud del cuerpo cuando seamos heridos podremos recuperarla por partes o totalmente, según queramos.

El inventario es bastante grande y nos permitirá asignar a cada objeto una tecla para su elección.

# Ahora, sí

La historia nos llevará a un futuro más o menos cierto, en el que el mundo es un lugar caótico y peligroso, donde los terroristas campan a sus anchas, y las drogas, los desastres y la polución han acabado con casi todo. La economía mundial pasa por un momento de caos, haciendo que gran parte de la población esté arruinada. Una conspiración que lleva mucho tiempo existiendo ha decidido que ya es hora de cambiar todo esto, y aunque nadie cree que eso sea posible, nosotros sí. Encarnando la piel de una especie de biomecanismo, parte humano y parte máquina, un agente antiterrorista, deberemos estar preparados para luchar contra las hordas del crimen, y cuyo nombre es J.C. Denton.

## CALIDAD ASEGURADA

A priori, por lo que hemos podido ver en una versión no finalizada de «Deus Ex», la calidad que va a tener este programa debe estar fuera de toda duda, pues luces, efectos dinámicos, y un largo etcétera de efectos visuales, en definitiva, van a estar reflejados de una manera magistral. A ello también hay que unir el excelente detalle de todos los decorados que van a existir en el juego.

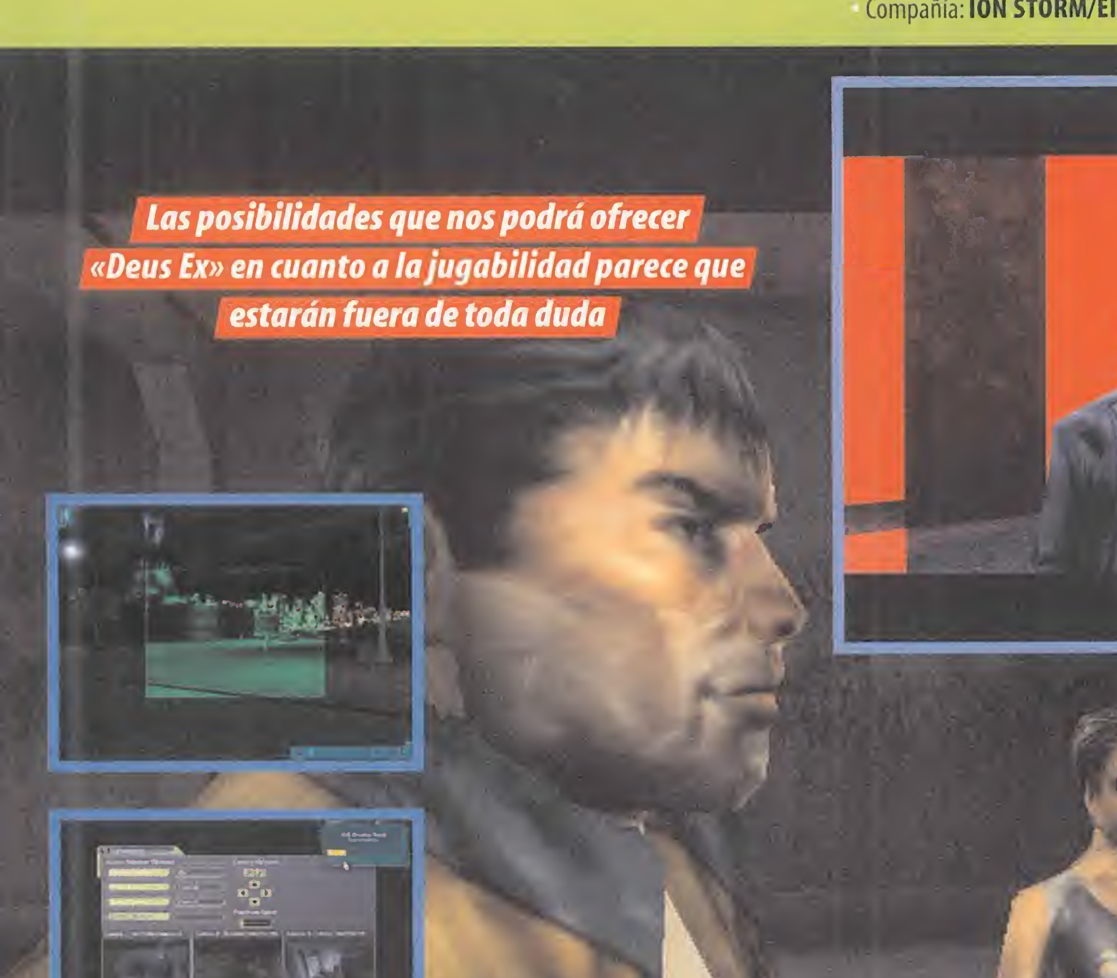
Mención aparte merece el tema de los modelos de los diferentes personajes que aparecerán, pues se han creado a partir de un gran número de polígonos que harán que parezcan casi reales. Evidentemente, todo este despliegue gráfico, que se verá acompañado por una no menos desbordante banda sonora, parece que va a necesitar un equipo de gran cilindrada, a no ser que se mejore el apartado de la optimización de aquí a que vea la luz «Deus Ex» en nuestro país. Pero lo mejor es que esperemos a tener el producto producido para poder verificar y hacer ciertas o no estas afirmaciones.

## GRANDES POSIBILIDADES

Uno de los aspectos que más nos ha llamado la atención de «Deus Ex» es la posibilidad de interactuar con gran número de elementos de escenario, así como con objetos, amén de personajes. Como agentes antiterroristas, en nuestro inventario se podrán dar cita un gran número de objetos que siempre tendrán una utilidad, aunque lo mejor es que vayamos por partes.

Lo primero de todo es comentar el sistema de juego, pues aunque a primera vista parece un arcade 3D, en realidad se trata más bien de una aventura en primera persona con grandes dosis de acción y algo de rol, pues desde el principio tendremos que asignar una serie de puntos de experiencia para hacer que nuestro agente se especialice. En cuanto al interfaz, decir que es uno de los mejores que hemos podido ver últimamente, a juzgar por la versión beta que hemos probado. Empezando por incluso variar el color, tendremos todos los elementos –y creednos, son muchos– a nuestra disposición: inventario, salud del cuerpo, salud de nuestra parte "no humana", las notas y los objetivos conseguidos, las conversaciones que hemos tenido y la parte de las "skills" –o los aprendizajes que hemos tenido–. Sí porque una parte importante del juego es el tema de la experiencia, como hemos mencionado anteriormente. Desde el

**ION Storm parece que ha reaccionado con el no tan rotundo éxito de «Daikatana», desplegando toda su experiencia para este título**



***Las posibilidades que nos podrá ofrecer «Deus Ex» en cuanto a la jugabilidad parece que estarán fuera de toda duda***



Los escenarios contarán con todo lujo de detalles, siempre que la máquina pueda con ello, claro.



Habrá que utilizar diversas formas de "persuasión" más silenciosas que un arma de fuego.



Los efectos de luces que se puede apreciar en todos y cada uno de los objetos es sencillamente genial.

principio tendremos que designar una serie de puntos a las habilidades de nuestro personaje, que podrán ir aumentando a medida que juguemos, como puede ser la exploración descubriendo secretos, o la apertura de llaves con ganzúas, y así un largo etcétera.

Todo este elenco de posibilidades estarán perfectamente ajustadas, en cuanto a nivel de dificultad, lo que implicará que debamos ir constantemente con extrema precaución. Esto se nota sobre todo en la inteligencia artificial de "Deus Ex", pues los programadores parece que no se han dejado nada al azar; podrán tendernos emboscadas, distraernos con señuelos, y un sin fin de artimañas para que no consigamos los objetivos. Vamos que difícil parece que será un rato, aunque contaremos con una especie de tutorial donde se nos enseñará a aprender lo más básico.



El interfaz de «Deus Ex» promete ser uno de los más completos de cuantos se han visto últimamente.



La oscuridad será una de nuestras principales aliadas, ya que permitirá camuflarnos mejor.

## ¿TRADUCCIÓN? SÍ, GRACIAS

Para terminar, decir que esperemos que «Deus Ex» lo traduzcan, pues son numerosas las intervenciones que habrá que hacer mediante diálogos, así como todos los textos que aparecen en pantalla, que también son numerosos.

A la espera de que «Deus Ex» esté por fin en la calle, podemos poner la mano en el fuego y decir que va a proporcionarnos muchas horas de juego y que, salvo catástrofe, esperemos que limen los pequeños fallos que se han podido detectar en una versión no finalizada. Ahora sí, parece que ION Storm va a conseguir dejarnos con la boca abierta.

*G.T.R.*

## El rol está de moda

**Parece que así es. Son numerosos los programas que últimamente están apareciendo en el mundillo de los videojuegos en los que los tintes roleros son una máxima, amén de aquellos que son específicos del género, como se puede imaginar.**

**«Deus Ex» es otro de esos programas que van a utilizar uno de los rasgos de los juegos de rol, como es el de la experiencia adquirida recompensada mediante puntos, que deberemos asignar a nuestro protagonista para que vaya M *WarCraft III* especializándose en diversas artes del espionaje y la lucha. También nuestro agente secreto irá adquiriendo experiencia a medida que realice determinadas acciones, como puede ser abrir cerraduras, camuflarse o descubrir lugares secretos, entre otros muchos.**



# 4x4 Evolution

**La oportunidad de conectarse en Internet desde un PC para jugar con usuarios de Dreamcast o de un Mac es un esfuerzo que no dejará indiferentes a los aficionados al volante**


Los choques entre rivales y contra otros objetos serán muy comunes y pueden inutilizar el coche.


De no pasar por el "checkpoint", habrá que regresar para que se nos contabilice la vuelta.

## Olvida el trazado **Lógico**

**Que haya un camino marcado no significa que deba seguirse. Este eslogan bien podría ser la máxima de «4x4 Evolution». Terminal Reality se encuentra a punto de finalizar un arcade en el que quiere ofrecernos la sensación de que seremos nosotros quienes marquemos nuestra ruta y no un determinado trazado.**

El programa «4x4 Evolution» nos llevará a varias regiones del globo hasta un total de 25 entornos donde se darán lugar todas las horas del día y diferente meteorología pasando por terrenos nevados, lluvia, desiertos, bosques, etc. No es el primero, ni será el último juego, basado en coches todoterreno, en el que tendremos que empaparnos de barro para lograr una victoria, pero sorprendentemente no es, como podría pensarse, más de lo mismo; en esta ocasión vamos a poner "salirnos" y pilotar nuestro 4x4 por donde queramos.

### EL TERRENO...

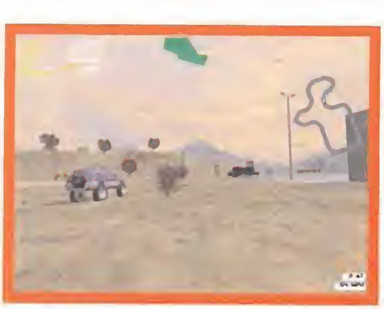
El programa está basado en carreras en las que en cada circuito o, con más propiedad, en cada entorno se situarán determinados puntos de control o checkpoints por los que será obligatorio pasar. Estos puntos son los únicos que delimitan la ruta a seguir, y aunque suelen coincidir con un camino, éste no suele ser la ruta más corta para pasarlos. Los entornos presentarán infinidad de atajos, tramos paralelos, obstáculos o tramos cortados para lo cual se hará necesario un conocimiento del terreno que nos permita llevar nuestro vehículo por el recorrido más adecuado para ir pasando los puntos de control.

Pero también se preparan otros modos de juego, innovadores en un arcade de conducción, que están claramente orientados a las posibilidades online del programa. Aunque en la versión que ha llegado a nuestras manos no estaban aún contenidos, parece que tendremos la posibilidad de jugar partidas al estilo «Destruction Derby» en una especie de deathmatch de coches y también existirá un modo que plantea una puja por tener en nuestro poder el máximo tiempo posible una bandera que una vez conseguida hará que nuestro vehículo vea mermadas sus prestaciones. Para estos modos resultará especialmente importante la complejidad en la estructura de los modelos de los 4x4, aspecto en el que Terminal Reality insiste en afirmar que será muy convincente. Los coches podrán ir descuajaringándose a media que reciban impactos entre abolladuras y desprendimientos de la carrocería que afectarán también al rendimiento del motor, la aerodinámica, la dirección, etc.

El escenario no está limitado por barreras físicas, pero evidentemente no es infinito. Si nos da por olvidarnos de la carrera y empezamos a tirar millas, llegará un momento en el que rebasemos los límites del escenario y aparezcamos de nuevo por el extremo opuesto. Algo así como en «Pac Man» cuando nos salíamos de la pantalla y aparecíamos justo por el lado adverso.

### ... SE HACE CAMINO AL RODAR

Evaluar el trabajo de Terminal Reality en el aspecto de la simulación física no parece de


El rival aprovechará un mínimo descuido para ponerse en cabeza, aunque también suelen cometer fallos.


Pasaremos por zonas urbanizadas o industriales, en este caso incluso por un aeródromo militar.

***Terminal Reality está incorporando en «4x4 Evolution» opciones muy interesantes, pero que el proyecto se convierta en un buen juego depende aún de su realización técnica***

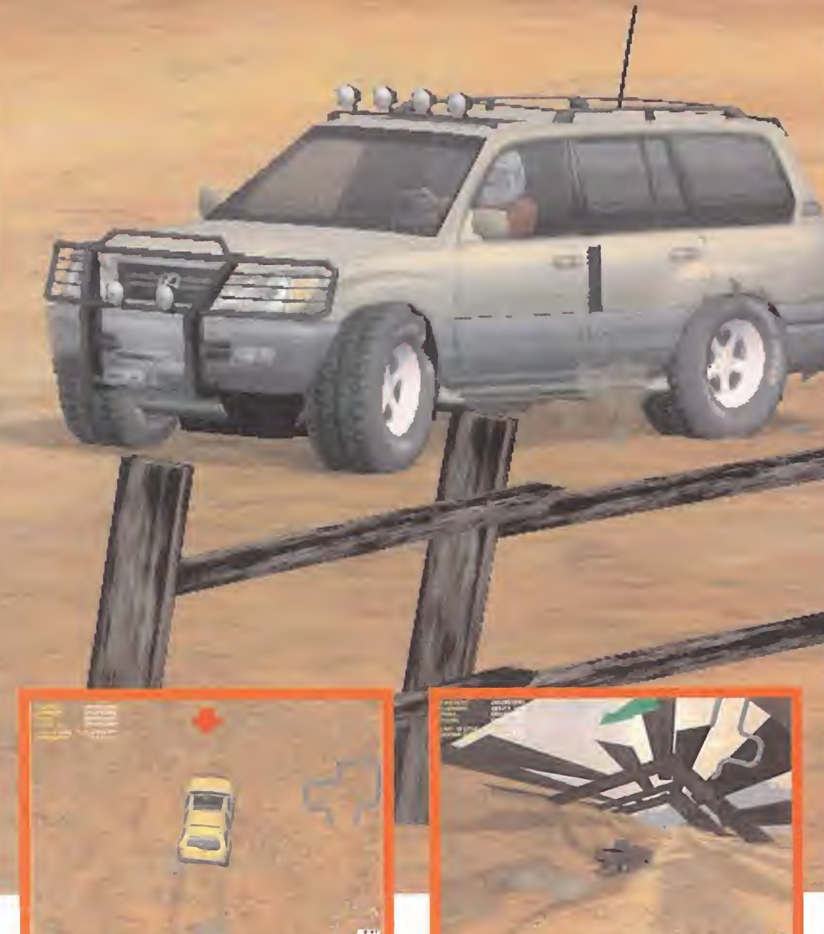

En ocasiones tendremos que saltar por tramos que sin velocidad pueden destrozar el vehículo.

## Conexión sin barreras

«4x4 Evolution» es uno de los primeros programas multiplataforma online. La intención de Terminal Reality es dar el máximo grado de popularización a su programa eliminando las barreras que hasta hace bien poco limitaban el juego en una misma partida a usuarios de una misma plataforma. De llevarse a cabo con la suficiente viabilidad técnica para que sea posible jugar de forma fluida, bien desde un Mac, PC o Dreamcast en la misma partida, es obvio que las posibilidades de «4x4» se amplían enormemente. No es difícil intuir además que un desarrollo como éste incorporará además numerosas opciones de competición y personalización de cara a hacer el programa patrimonio en parte de los usuarios. Imaginad que la obtención de puntos o "dinero" en competiciones realizadas a través de un torneo en red pueda ser utilizado para mejorar las prestaciones de nuestro vehículo, como si de un JDR se tratase, con lo que la competencia puede ser brutal.







Llegar en primera posición requerirá un buen conocimiento del terreno, constancia y mucha concentración.

El recorrido nos deparará múltiples sorpresas. Nuestra capacidad de improvisación será vital.

## Por el atajo

¿Os acordáis de «Crazy Taxi»? Cuando un cliente te daba la dirección aparecía una flecha en la parte superior de la pantalla que indicaba la orientación del destino, y nuestro taxista podía tomar cualquier camino para llegar, aunque en la práctica sólo había una ruta realmente adecuada.
Este sistema de orientación también será utilizado en «4x4 Evolution», sin embargo, en este caso sí vamos a poder atajar por cualquier parte, siempre y cuando no hallemos enfrente alguna barrera que nos lo impida. Dado el carácter arcade del programa, incluso lagunas y ríos pueden ser atravesados sin mayor problema, siempre y cuando no quedemos atrapados en el fondo. Podremos olvidar la carrera y ponernos a explorar el resto del entorno sólo por el placer de poner al máximo nuestro 4x4 sintiendo la vibración de la grava en el aro del volante. Claro que para que esto sea posible es necesario que la compañía afine y perfeccione mucho más la representación física en el programa. En la versión beta con la que hemos trabajado, quedaba bastante por hacer en este sentido.



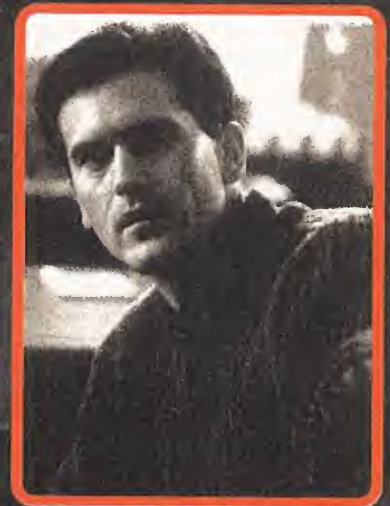
momento posible. Aunque sea notable una cierta complejidad en el comportamiento del coche, con desaceleraciones según el terreno y una buena, aunque exagerada, respuesta a la suspensión, lo cierto es que las primeras impresiones son de muy poca sensación de realismo, así como tampoco de estar realmente corriendo por el terreno que se nos presenta en pantalla. Esto no se debe a que algunos factores hayan sido exagerados o simplificados de cara a la facilidad de control y por tanto a la jugabilidad, (recordemos que se trata de un arcade), sino más bien parece que todo va tan "suave" que tenemos la sensación de correr sobre goma espuma y de hecho, las colisiones parece que estuvieran amortiguadas.


Existen diversas cámaras externas, pero está por ver si será incluida una cámara interior.

Probablemente, así lo esperamos, la introducción de todos los factores dé como resultado un buen arcade que puede llegar a ser muy adictivo, sobre todo de cara al modo multijugador, ya que es la dureza en la conducción, en cualquier terreno, el elemento más interesante que se destaca en un juego basado en vehículos 4x4. Teniendo esto en cuenta, para sentir la sensación de velocidad y de la superficie escarpada se hará casi imprescindible hacer uso de un volante con respuesta de fuerza.
Siguiendo con cuestiones técnicas, el apartado audiovisual se encamina acertadamente en lo referente a gráficos. En la versión PC funciona con todos los estándares gráficos actuales resultando por el momento, sino brillantes, sí muy buenos y, aunque algo efectistas, resultan gratos de ver. Eso sí, en ocasiones el programa empieza a leer de disco duro con el subsiguiente parón durante un instante. El sonido –a no ser que las cosas cambien–, no será nada del otro mundo. Es más, nos ha parecido pobre. Esperemos equivocarnos, pero es que el sonido del motor hace parecer que va constantemente en ralentí incluso a toda velocidad y de vez en cuando se acelera sin razón alguna.
Terminal Reality tiene en sus manos hacer de «4x4 Evolution» un juego sensacional, que por lo que hemos observado tiene una base sólida, aunque aún ha de optimizarse mucho más. El estilo de juego que plantea en cada una de sus formas, así como las posibilidades online y la libertad en la exploración del entorno, pueden hacer que sea tremendamente adictivo, pero son muchas aún las interrogantes que surgen a nivel técnico. Aprovechar las cualidades de los periféricos de conducción actuales y lograr una recreación en la simulación que ofrezca realmente sensación de velocidad, de control sobre el vehículo y de estar rodando por el terreno que vemos, no es algo fácil y esperemos que la compañía esté manos a la obra para que sean adecuadamente añadidos en la versión final.

*S.T.M.*

# Evil Dead: Hail to the King



**«Evil Dead» bien podría representar la mezcla perfecta de horror, humor y sangre con grandes dosis de excitación. Y es que este ambicioso proyecto emprendido por Heavy Iron está basado en una trilogía de películas que fue de menos a más, en cuanto a esta perfecta combinación de géneros que ahora se pretende llevar a las pantallas de los ordenadores en forma de videojuego.**

## Inspiración cinematográfica

Es probable que muchos de vosotros no hayáis visto ninguna de las tres películas que componen la trilogía en la que está basada el juego que nos ocupa. Para que nos situemos, en una aproximación inicial, la primera película se acercaba al terror,pero fue adquiriendo, al evolucionar la serie, pinceladas de humor en las posteriores entregas que han llegado a crear una escuela seguida por muchas otras películas y que, ahora, conservando ese novedoso género, se está llevando a los videojuegos consiguiendo enlazar la acción y el horror con pequeñas gotas de humor.

El protagonista de la película, Bruce Campbell, es ahora la misma persona que da voz al personaje del juego que toma el papel de Ash, un héroe que sin duda tendrá un largo y arduo trabajo para llegar al final de la aventura sin ningún rasguño.

El juego incluirá algunos de los sorprendentes elementos vistos en las películas, pero el equipo de creación también está incorporando sus propias genialidades proporcionando los nuevos ambientes, los enemigos, los caracteres, las armas, así como una narración que continúa la saga de Ash y el Necronomicon. Ash actuará recíprocamente a lo largo del juego con muchos personajes de los cuales cabe destacar a su novia Jenny, a quien debe salvar y Abdul Alzeez, autor del Necronomicon.

A pesar de ser el clásico juego de "bueno contra malo", Heavy Iron se está esforzado especialmente en los diálogos para conseguir el toque de humor necesario que diferencie este título del resto de las producciones disponibles hoy por hoy en el mercado.



La representación exacta de la cabaña refleja el empeño de los creadores de «Evil Dead» por no dejar de la lado la idea original de la película.

### UN DESAFÍO IMPOSIBLE

El juego en sí presentará una gran carga de armamento, que el personaje principal irá adquiriendo a lo largo del juego, empezando por las menos dañinas para ir obteniendo las más destructivas conforme avance la aventura, sin olvidarnos, claro está, de la sierra de cadena, representativa de la destrucción en la idea original de la película. Para ello tendrá que enfrentarse a desafíos excitantes y enigmas para derrotar

**_Una mezcla de horror, terror y humor se dan cita en «Evil Dead», generando un juego que se sale de lo conocido hasta ahora en el mundo de los videojuegos_**



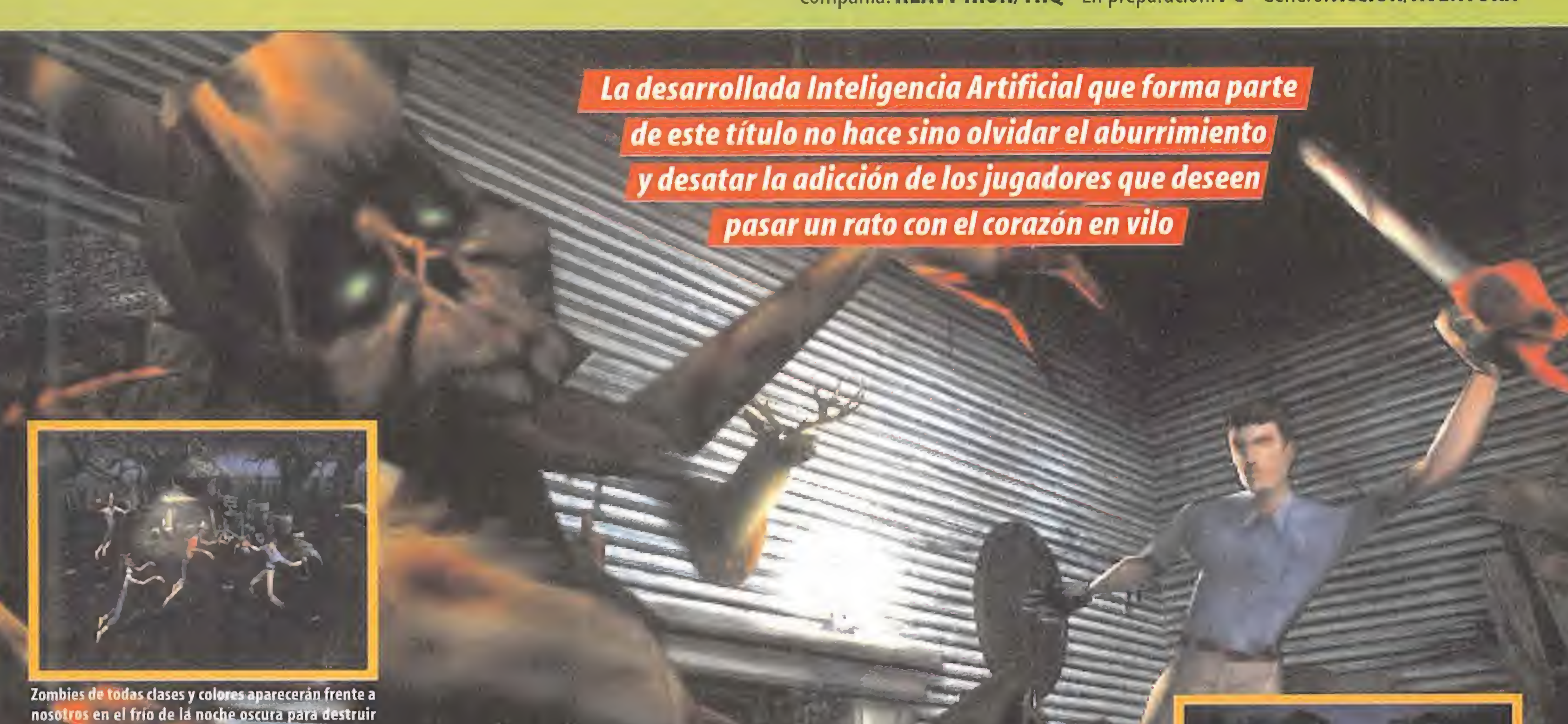


### Mil ojos

Los escenarios que se están diseñando para el juego incorporarán todo lujo de detalles. Los fondos pre-renderizados animados que permiten una gran movilidad de la cámara, generan una escalofriante y sorprendente sensación de realismo.

El juego contará con una cámara estática orientable en cualquier dirección, colocada en los ángulos de los escenarios y una cámara móvil que recogerá los enfrentamientos con los zombies desde cualquier punto.





**La desarrollada Inteligencia Artificial que forma parte de este título no hace sino olvidar el aburrimiento y desatar la adicción de los jugadores que deseen pasar un rato con el corazón en vilo**



Zombies de todas clases y colores aparecerán frente a nosotros en el frío de la noche oscura para destruir nuestra vida.

## Agilidad sin espera

Uno de los puntos fuertes que presentará «Evil Dead» y que distingue este título de los demás es la capacidad de realizar ciertas acciones al mismo tiempo que se llevan a cabo otras. Un ejemplo de ello se encuentra cuando se llegue a un irremediable combate cuerpo a cuerpo. Al mismo tiempo que el personaje corre en busca de un lugar mejor de defensa, podrá desenfundar cualquiera de las mortíferas armas, sin por ello tener que detenerse y permitir que los enemigos le den alcance y... muerte. Así mismo, como en la película sobre la que está basada el juego, Ash podrá montar un arma en cada mano, aumentando las posibilidades de éxito contra el enemigo.





La posibilidad de montar dos armas distintas en cada mano, aumenta las posibilidades de éxito en una lucha contra los zombies.



La tradicional motosierra que portaba el protagonista en la película, es elemento indispensable en inventario de armamento de Ash.



Los detalles en los escenarios no se están dejando de lado en la construcción del título, reflejos y sombras son dos elementos vitales en la ambientación.

Los desarrolladores de «Evil Dead» están prestando especial atención a la animación de los personajes, lo que aumenta el realismo y jugabilidad.

a alguno de los "jefes de los malos". El equilibrio conseguido entre la exploración y la acción es uno de los puntos en los que se está trabajando con especial insistencia. El juego estará dotado de una estudiada Inteligencia Artificial en todas sus facetas, creando así un título ameno y jugable.

Nada es producto de la casualidad, los objetos que se deberán ir recogiendo a lo largo del juego, son fruto de una lógica exploración del protagonista que llevada con inteligencia dará sus frutos. Los personajes con los se cruzará durante el juego no siguen una linealidad, es decir, no actúan siempre igual, ni aparecen siempre en el mismo sitio, tendrán más movimiento, se desplazarán más rápidamente y tendrán más personalidad conforme Ash vaya adquiriendo nuevas habilidades, incluso se mofarán verbalmente. De esta forma el factor sorpresa, indispensable para el entretenimiento y el suspense, rodea a «Evil Dead» subiendo su categoría a marchas forzadas.



La Inteligencia Artificial de que se están dotando los personajes hace que nada sea previsible.

### ESCENARIOS DE PELÍCULA

El juego estará básicamente dividido en dos mitades. La primera parte se situará en los bosques, que incluyen la cabaña infame. La segunda, tiene lugar en Damasco antiguo en el momento que el Necronomicon está siendo escrito. Los escenarios pretenden ser una copia exacta a los utilizados en las películas, por lo que para la correcta reproducción de la cabaña, se han realizado capturas de la segunda parte de la trilogía de «Evil Dead» para así tener un modelo estático en el que basarse durante el desarrollo. El resto de los bosques contienen nuevos ambientes y Damasco de igual modo se caracteriza por sus nuevos ambientes. Cada parte está dotada por su propia personalidad, pero el universo «Evil Dead» inspira a ambos.

Estamos, por tanto, frente a un título de terror sacado del cine y llevado al monitor; un juego que pretende retirar del trono del género a los grandes títulos que, como «Alone in the Dark», han reinado durante años.

*P.L.L.*

# Modelado 3D y personalización de juegos

**En entregas anteriores hemos alcanzado una visión bastante completa de la creación de skins para videojuegos. ¿Qué nuevas posibilidades nos ofrecen los juegos 3D? ¿Cómo vamos a abordar estos desafíos? Acompañadnos en este artículo y lo descubriréis.**




El panel donde aparecen los datos del personaje como la munición disponible se conoce en el mundillo de la personalización de juegos como HUD. En muchas ocasiones, es posible personalizarlo.

En la primera entrega del Taller de Juegos, avanzamos que la personalización de juegos 3D abarcaba, a grandes rasgos, cinco aspectos: creación de skins, modelos y niveles; desarrollo de bots y modificaciones del juego a partir del código fuente. Naturalmente, no todos los juegos del mercado admiten estas posibilidades. Además, es posible realizar algunos cambios adicionales que hasta ahora no hemos mencionado, como, por ejemplo, modificar el HUD que cubre la parte inferior de la pantalla mientras jugamos.

Al margen de estos detalles, y puesto que ya hemos tratado el tema de las skins, podemos clasificar las modificaciones que nos permiten los juegos 3D en dos grandes grupos: modelado y programación.

La personalización mediante programación incluye la creación de bots para controlar a los enemigos a los que nos enfrentamos y las modificaciones del código del programa para adaptarlo del modo que nos interese. Este tipo de modificaciones requieren habilidades propias de los programadores y por el momento las dejaremos de lado.

La personalización mediante modelado abarca la creación de niveles y la creación de modelos. Siempre que estemos creando escenarios, armas o agresivos alienígenas, estaremos modelando objetos 3D. Este tipo de personalizaciones es en las que nos centraremos en las siguientes entregas.

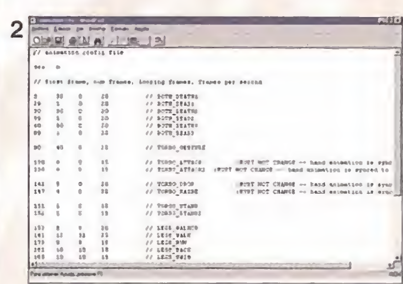
En la figura 1 podemos observar el personaje

1




Las animaciones de los modelos 3D, como los saltos de Slash, son algo que debemos tener en cuenta en el modelado.

2



El fichero "animation.cfg" controla la animación de los diferentes modelos del juego.

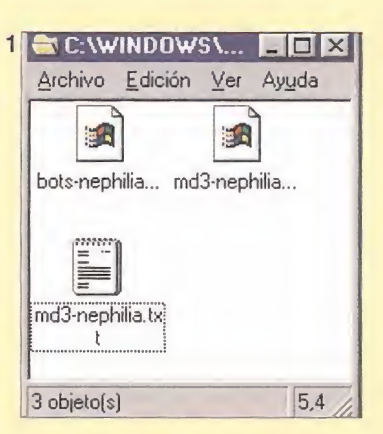
## Avalancha de modelos

Este mes hemos incluido en el CD-ROM que acompaña a la revista una gran cantidad de modelos para «Quake III Arena». En las ilustraciones que acompañan estas líneas podéis apreciar la calidad del trabajo realizado por los artistas digitales y que vosotros podréis disfrutar en vuestros ordenadores.

Además de divertiros con estos estupendos modelos, os animamos a estudiarlos en profundidad. Como es habitual, los modelos vienen comprimidos en ficheros comprimidos en formato '.zip' que podéis descomprimir con el programa Winzip. Estos ficheros suelen incluir un documento de texto que os servirá, entre otras cosas, para conocer a los autores de cada uno de estos trabajos. Además, al descomprimir el fichero obtendremos uno o más ficheros ".pk3" que, como ya sabemos, contienen la información sobre el modelo que emplea el motor de «Quake» durante el juego, y que también podemos descomprimir con Winzip para su estudio.

Al contar con una gran variedad de ejemplos, podemos ver qué características incluyen los diferentes modelos. Comprobaréis que la calidad del modelado de los personajes y de las skins incluidas con éstos es de un nivel prácticamente profesional, pero lo más impor-

1








**Nota importante**

Para participar en esta sección sólo tenéis que enviar vuestras cartas a: Hobby Press, S.A. MICROMANÍA. C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre TALLER DE JUEGOS. También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: *tallerjuegos.micromania@hobbypress.es*

# para Quake III Arena

2



tante es que aprendáis de qué se compone un modelo para «Quake III Arena».

El modelo más sencillo posible incluiría la descripción geométrica del propio modelo 3D (es decir, los ficheros ".md3" correspondientes), junto con su skin correspondiente (los ficheros ".skin" y ".tga" con los que hemos trabajado en otras entregas del Taller de Juegos). A partir de ahí, podemos añadir gran cantidad de características que enriquecen el personaje y aumentan sus capacidades. Como era de esperar, los modelos que hoy os presentamos incluyen algunos aspectos dignos de mención.

El modelo Nephilia, por ejemplo, es un caso interesante. Su autor, Bjornar Johansen, lo considera un desarrollo experimental, ya que, por su gran tamaño, el motor 3D de Quake no puede manejarlo correctamente, sin embargo, podemos apreciar las caracteristicas de un modelo completo para «Quake III Arena». Como se aprecia en la figura 1, al descomprimir el fichero "q3mdl-nephilia.zip" aparecen dos ficheros ".pk3".

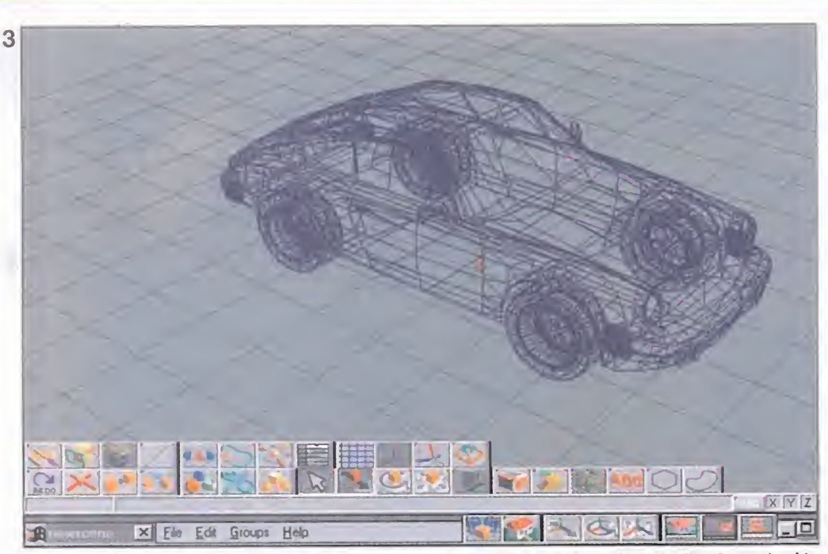
El primero de ellos, "bots-nephilia.pk3", contiene los ficheros necesarios para dotar de inteligencia al personaje. Estos ficheros se emplean cuando elegimos el modelo como oponente controlado por el ordenador, lo que conocemos popularmente como 'bots'. Es posible desarrollar nuestros propios módulos para controlar nuestro modelo y asi proporcionarle una personalidad propia.

El segundo fichero, "md3-nephilia.pk3", incluye los ficheros ".md3", ".tga" y ".skin" a los que ya estamos acostumbrados, pero además, incluye alguna de las características adicionales a las que nos referíamos antes. Como podemos observar en la figura 2, el autor ha incluido dentro de la carpeta 'sound\player\nephilia' los diferentes sonidos que emite el personaje. Fijaos cómo es necesario respetar la estructura de carpetas del fichero "pak0.pk3" para que el modelo funcione correctamente.

Explorad los modelos que os suministramos. Os servirán como inspiración, pero sobre todo, aprenderéis qué componentes tendréis que desarrollar para crear un personaje en «Quake III».



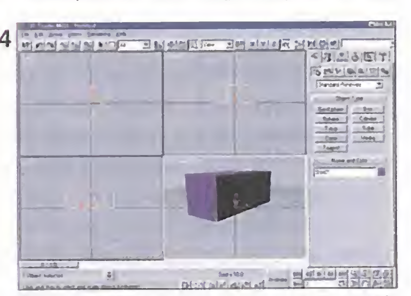



3



Los programas 3D han evolucionado mucho en los últimos años. Debido a esto, la versión 1 de «TrueSpace» ha sido superada. Esto no impide que podamos emplear este programa para tomar contacto con el modelado 3D.

Slash de «Quake III Arena» saltando. Cuando pensamos en crear un modelo, es fácil olvidar que el personaje se va a mover. No debemos cometer este fallo, porque el motor 3D del juego no es lo suficientemente inteligente para animar un personaje 3D si nosotros no le ayudamos. En la figura 2 podéis ver el contenido de el fichero "animation.cfg" de uno de los modelos de «Quake». El motor 3D del programa emplea este fichero para controlar la animación, pero el modelo debe contener información sobre los diferentes "frames" de animación del personaje para que todo funcione.

En cualquier caso, es pronto para preocuparse de la animación de nuestros modelos. Por el momento, nos podemos concentrar en modelos estáticos. ¡Veamos por dónde empezar!

4


«3D Studio MAX» es el programa de modelado más utilizado. Emplearemos primitivas sencillas para crear nuestros modelos.

## INTRODUCCIÓN AL MODELADO 3D

Dominar el modelado de objetos en 3D es tanto una profesión como un arte. Hoy simplemente realizaremos una toma de contacto con este fascinante pero complejo mundo. Existen gran cantidad de programas que nos permiten crear objetos tridimensionales ►

5

Es importante no excederse en el número de polígonos si queremos que nuestro modelo funcione adecuadamente en el juego.

en la pantalla. Si bien el más extendido es «3D Studio MAX», existen otras opciones de gran calidad y en muchas ocasiones serán las preferencias del usuario las que determinarán qué programa emplear. Lamentablemente, un denominador común de estos programas es su elevado precio. Si no dispones de un programa de modelado, al menos necesitarás una versión de evaluación para dar tus primeros pasos. En cualquier caso, hoy en día este programa ha sido ampliamente superado y es poco probable que lo empleemos para crear nuestros modelos. En la figura 3 podéis comprobar el aspecto del programa. En general, os recomendamos que utilicéis «3D Studio MAX», ya que tiene la combinación perfecta de potencia y uso generalizado.

En la figura 4 podéis ver el «3D Studio MAX» en funcionamiento. Por extraño que parezca, el modelado de personajes o armas se hace con figuras muy sencillas como las de la imagen ya que si empleamos constructores complejos, como nurbs, el número de polígonos de la imagen crece rápidamente y pronto se vuelve inmanejable.

Empezad a trabajar con estas primitivas. Un cilindro servirá como cañón perfectamente, combinad las diferentes formas de modo creativo y recordad que al final aplicaremos una skin que realzará el modelo. Es importante vigilar el número de polígonos del modelo para que no se sobrecargue el motor 3D del juego. Podemos obtenerlo usando la opción "File/Summary Info". En la figura 5 podéis comprobar el resultado de esta operación en la sencilla figura que hemos creado antes.

Si practicáis conseguiréis, por ejemplo, un modelo de arma como el de la figura 6. Recordad que, por sorprendente que parezca, está compuesta de figuras sencillas combinadas entre sí. Intentad reconstruir mentalmente las piezas que componen el modelo. Comprobaréis que, con práctica, lo más complicado no es crear el modelo en sí, sino crear uno original y espectacular.

6



Este estupendo modelo de arma que se pueden encontrar en www.quakegamers.com empezó como poco más que un simple rectángulo.

## EN RESUMEN

Ahora tenemos una idea clara de las diferentes facetas que debemos conocer para desarrollar modelos o niveles para nuestros juegos favoritos. Debemos reconocer que nos enfrentamos a un trabajo de gran magnitud. Si queremos crear un personaje tendremos que modelarlo, preparar las animaciones, crear una skin para el modelo y puede que añadir algún detalle más. Desarrollar un nivel no va a resultar más sencillo. Es importante no perder la perspectiva, hay mucho que aprender, pero lo haremos paso a paso. Hasta pronto...¡ y no olvidéis practicar!

D.V.S.

# 3D Studio MAX y Quake

**«3D Studio MAX» es el programa de modelado más utilizado para crear personajes para «Quake III Arena». Su uso está tan extendido que incluso existe un plug-in que facilita el trabajo con ficheros '.md3' desde «3D Studio MAX».**

**Muchos programas complejos como «Photoshop», «Internet Explorer» o el propio «3D Studio MAX», están preparados para que se les puedan añadir de un modo relativamente sencillo módulos software que amplían sus capacidades. Cada uno de estos módulos que añadimos es un plug-in y, de hecho, están tan bien integrados en los programas que muchas veces los usamos sin darnos cuenta.**

**En el CD-ROM que acompaña a la revista hemos incluido el plug-in que permite trabajar con ficheros '.md3' desde «3D Studio MAX». Es un programa freeware y en fase beta del que disfrutamos gracias a la generosidad de su autor, Kelvin McDowell. Encontraréis este programa en el fichero "Pop_n_plugs_b6.zip". Al descomprimirlo con el Winzip, encontraréis versiones del plug-in para «3D Studio MAX» en sus versiones 2x y 3x. Por el momento, no vamos a detallar su funcionamiento, ya que para comprenderlo adecuadamente debemos conocer los ficheros 'animation.cfg' que acompañan a cada uno de los modelos de «Quake III Arena». De todos modos, podéis ver el aspecto que tiene en la figura 1. Si os sentís con ánimos o ya tenéis experiencia con «3D Studio», este es el momento de empezar a experimentar.**

1

Export MD3 beta 5 by Pop N Fresh

The Following Frames: 0-152

☑ Only Objects Whose Name Starts With: u_

☑ Only the Following Tags: tag_head,tag_torso,tag_weapon

Position Relative to Tag

○ none ○ tag_head ◉ tag_torso ○ tag_floor*

☑ Smart Paths - Use 'model' Directory As Root If Found

☑ Ignore Objects Whose Name Starts With 'Bip' (for C Studio users)

☑ Show Warning Dialogs

Export Now

# Clans

## ROL-ACCIÓN AVENTURA

Como anunciaba la leyenda, el Diablo ha vuelto a la tierra. Una marea oscura de muerte y destrucción está cayendo sobre tu reino, volviendo hermano contra hermano, clan contra clan. Deberás armarte de valor y levantar tu espada para luchar contra la muerte, enfrentándote a un monstruo demoníaco que se alimenta de odio y desesperación.

- Lucharás asumiendo el papel de uno de los cuatro personajes que podrás elegir, cada uno con características y habilidades diferentes.
- Podrás luchar con espadas, arcos y magia. Interactúa con gran variedad de personajes.
- Lanza hechizos, resuelve puzzles y... ¡Destruye al mismísimo Diablo!
- Juega con 5 jugadores o más a través de Internet o LAN.





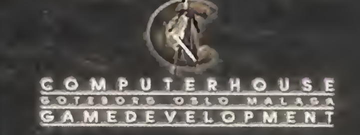





www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81

**2.995 ptas.**
(Precio recomendado)



# CONCURSO DE VERANO

## ¡¡ULTIMAS PLAZAS!!

**¡¡Apúntate a nuestro conCURSO de verano y gana fantásticos premios!!**




Si eres un lector de Micromanía y nos sigues mes a mes seguro que te interesa apuntarte a este curso de verano donde sólo los auténticos expertos en videojuegos tienen oportunidad de aprobar. Participar es muy fácil, presta atención y sigue la pista a la M de Micromanía.
En Micromanía 66, 67 y 68 vamos a plantearte en estas mismas páginas 3 preguntas cada mes relacionadas con los videojuegos. Las respuestas se encuentran "escondidas" en las páginas de la revista y las puedes descubrir si prestas atención a los textos: cada respuesta está identificada con una M *y a continuación la respuesta en letra cursiva*. Una vez que hayas localizado las respuestas, todo lo que tienes que hacer es coger el CUPÓN DE PARTICIPACIÓN –publicado en Micromanía 66– apuntar la página donde has encontrado cada respuesta y además, pegar en el lugar identificado la M que representa al mes del concurso. Es importante que guardes el cupón de participación para anotar las respuestas y pegar las M de los tres meses. Sólo si al final del verano nos envías el cupón completo entrarás en el sorteo de los fantásticos regalos que aparecen en estas páginas.

**¡Buena suerte y sigue la M de Micromanía!**




•10 Módems y 10 conexiones Anuales

ARRAKIS
www.arrakis.com
pobladores.com

•1 Moto Aprilia SR50 Racing

aprilia
www.aprilia.com




•10 Balones de Fútbol marca Adidas

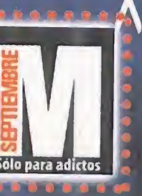



www.dinamic.com

•10 Relojes Seiko

SEIKO
www.seiko.com

CORTA ESTA "M" Y PÉGALA EN EL CUPÓN




## Bases del concurso

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón completo de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: "Concurso de Verano"
2.- De entre todas las cartas recibidas que hayan enviado el cupón completo del número 66 (perteneciente al mes de Julio), con la "M" correspondiente a cada mes junto a las respuestas correctas a las preguntas planteadas en los números 66, 67 y 68 de la revista Micromanía, se extraerán tantas como premios hay, repartiéndose aleatoriamente entre todos los ganadores. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 28 de Agosto hasta el 28 de Septiembre de 2000.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 29 de Septiembre de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Noviembre de la revista Micromanía.
5.- Este concurso será válido sólo en territorio nacional. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso y HOBBY PRESS.

• Con la colaboración de: **Alcoste, Aprilia, Arrakis, Creative Labs, Dinamic, Diversia, Elsa, Seiko y Terra Mítica.**




**• 2 Gafas Revelator 3D**




www.elsa.com

3D REVELATOR

**• 10 lotes de 1 libro "Rescate en el tiempo", 1 recopilación de 5 CDs con "las 101 mejores canciones del Pop español" y 1 DVD "Existenz"**

diversia




**• 2 Módems Microlink 56K Internet**




www.elsa.com




**• 3 Webcam Go**

CREATIVE
WWW.CREATIVE.COM

www.creative.com

**• 2 Tarjetas VGAS ELSA GLADIAC GeForce 2 GTS 32 MB**




www.elsa.com







**• 40 Entradas a Terra Mítica**

**(4 por ganador. Válidas hasta fin de año)**

**www.terramiticapark.com**

**• 2 Reproductores DVD Aiwa XD-DV 290**







**1•** ¿Cómo se llama el nuevo proyecto de los creadores de "MDK"?

**2•** ¿Cuál es el nuevo juego que está desarrollando Blizzard, después de "Diablo II"?

**3•** ¿Cuál es el subtítulo de la expansión de "Everquest", que ya se distribuye en España?

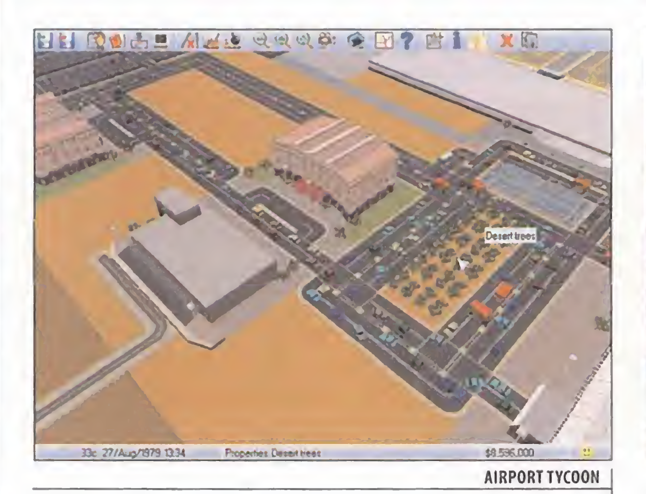
**Tras las vacaciones, se creerán nuestros sufridos ordenadores que les vamos a dar un respiro en nuestras interminables horas frente a la pantalla con nuestros juegos de estrategia preferidos. ¡De eso nada! Y de ello nos preocuparemos especialmente en esta sección, al igual que se preocupan las empresas creadoras de videojuegos, que no descansan, como podéis ver en las novedades que presentamos. Que nadie se preocupe por fundir su ordenador tras muchas horas jugando a estrategia, porque los ordenadores sufren menos encendidos que apagados. ;-)**




Aunque los dos primeros puestos son inalterables con mucha diferencia, el que ahora se destaca de sus seguidores es Heroes of Might and Magic III, que mantiene el tercer puesto ganado en la última votación.

1. Commandos: Behind Enemy Lines
2. Starcraft
3. Heroes of Might and Magic III
4. Warcraft II
5. Age of Empires II
6. Civilization II
7. RollerCoaster Tycoon
8. C&C: Red Alert
9. Age of Empires II
10. Dungeon Keeper II

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y podéis dar más de dos votos al mismo juego.


AIRPORT TYCOON


PANTHEON

# Resaca de Verano

Tras dos ediciones de la Escuela sin cartas debido al paréntesis vacacional pasamos la palabra a los muchos estrategas que se dan cita en este nuestro club. A pesar del tiempo transcurrido desde su salida, «Red Alert» sigue dando más de un quebradero de cabeza a muchos estrategas, como Luis López, que se encuentra atascado en la misión 14 de los aliados. En esta misión tenemos dos grupos de unidades, uno arriba y otro abajo. Comenzaremos moviendo los ingenieros del grupo de arriba al panel de control para destruir una torreta, mientras movemos al grupo de abajo hacia el este hasta encontrar un nuevo panel de control para destruir otra torreta. Después, movemos el grupo de arriba hacia el este, destruyendo a los tanques y a la infantería, para luego dirigirnos hacia el norte por el pasaje, donde encontraremos el primer generador, mientras que hacia el este hay otro panel de control con el que desactivar otra torreta. Cogemos el grupo de abajo, con el que retrocedemos y avanzamos hacia el sur, hasta encontrar otro generador que dinamitar, hallando otro en dirección este junto a más paneles de control también en dirección este. Más hacia el este hay otro generador, y después en dirección sur, oeste, sur llegaremos al nodo central y a una habitación con un ordenador. A partir de aquí desactivar el resto de paneles y ordenadores están al alcance de la mano.

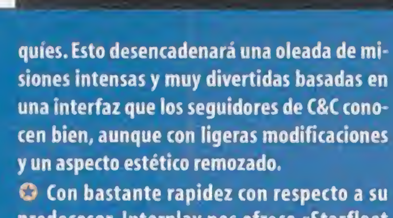
Nuestro amigo Jose María Faci nos pregunta por sitios en Internet donde bajarse software que poder utilizar en el último juego de Maxis, «Los Sims». Si quieres una buena lista de sitios, lo mejor es que consultes la edición de la Escuela de hace cinco números de Micromanía, en la que publicamos los mejores sitios que pudimos encontrar sobre «Los Sims». Para abrir boca, puedes probar www.tscentral.net.

Pasamos a otro lector que nos pregunta so-

## El truco del mes — Warlords Battlecry

**Cuando estemos en el juego, escribiremos los siguientes códigos para obtener la ventaja asociada:**

**IAMALOSER** Provoca la derrota en el escenario
**IAMANARCHMAGE** Proporciona todos los hechizos
**IAMASEER** Muestra el mapa al completo
**IAMATANK** Activa el modo dios
**IAMAWINNER** Hace ganar en el escenario



## Estrategas Enredados

El recorrido turístico en la Red de este mes se detiene en una página de un lector, dedicada al disco de expansión de Age of Empires II, cuya dirección es http://imperiosud.gameglow.com., aunque otro amigo también nos facilita su dirección (Girith@teleline.es) para cualquiera que quiera debatir de temas estratégicos con él.

Tras algunos meses sin navegar por Internet, volvemos a darnos nuestro consabido paseo parándonos en todas las direcciones interesantes que hemos encontrado sobre Force Commander:

-Planet Hoth:
www.geocities.com/TimesSquare/Lair/7882/hoth.html
-Force Commander Online:
www.forcecommander.com/index2.shtml
-FC Outpost:
www.fcoutpost.com/
-Bud's Korner:
www.geocities.com/budskorner/
-The Star Wars Oasis:
home.sol.no/~gengvik/
-The Imperial Siege:
www.strategyplanet.com/forcecommander/
-FC Black Squadron:
fcblacksquadron.homestead.com/enter.html
-Force Commander Underground:
rtsgames.virtualave.net/
-The Imperial Force Commander Outpost:
home.att.net/~emmettcostello/forcecmd.htm
-Rebel Alliance Marine Corps:
[members.tripod.com/~RAMC_Home/

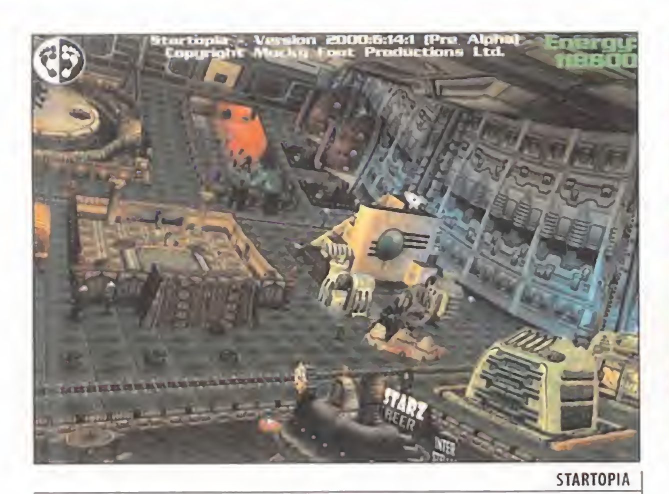
## Noticias

**Westwood tiene ya listo «Command and Conquer: Red Alert 2». Construido sobre el motor de «Tiberian Sun», aunque con la velocidad de «Red Alert», «Red Alert 2» busca continuar la tradición del primer juego, juzgado como el tope de la serie por todos los aficionados. La historia de Red Alert 2 continúa donde quedó el original Red Alert, con los soviéticos deseando vengarse de la derrota sufrida invadiendo Estados Unidos y Europa ayudado por sus aliados libios, cubanos e iraquíes. Esto desencadenará una oleada de misiones intensas y muy divertidas basadas en una interfaz que los seguidores de C&C conocen bien, aunque con ligeras modificaciones y un aspecto estético remozado.**

**Con bastante rapidez con respecto a su predecesor, Interplay nos ofrece «Starfleet Command: Volume 2», sin dar tiempo a que el primer título llegue a asentarse. Sigue siendo un juego de Star Trek, y con muchas similitudes respecto a su predecesor, al menos en la etapa alpha que se ha dado a conocer. Persisten las razas (con dos nuevas incorporaciones), las unidades y el sistema de juego, al igual que los gráficos, pero se preparan nuevos escenarios y confrontaciones entre los bandos que pueblan el universo trekkie.**

**Los otrora tan en boga "god games" vuelven a resurgir lentamente, y un grupo de programación llamado Frog City Software (autores de «Imperialism») anuncia su nuevo título, «Pantheon», bajo este epígrafe. Ambientado en la Grecia mitológica, Pantheon nos permitirá ser uno de los dioses de aquella antigua religión y hacer todo lo que un dios puede hacer: controlar súbditos, modificar el mundo, y lo mejor, luchar contra otros diosecillos.**

**Krisalis engorda la más conocida saga de simuladores estratégicos con «Airport Tycoon» (o Airport, Inc.), cuyo título dice todo, pero también lleva aparejado el tremendo handicap de tener que cumplir con unos niveles de calidad tan exagerados como nos tienen**


STARTOPIA


RED ALERT 2

bre el juego «Empire of the Ants», de Microids. Dicho juego ya está publicado, aunque es posible que aún no haya llegado a nuestro país en estas fechas, y sus similitudes con el antiguo «Sim Ants», de Maxis, se limitarán a la temática y al planteamiento, ya que éste está realizado en 3D y se trata de una simulación estratégica en tiempo real.

Otro lector anónimo (por favor, poned vuestros nombres en los correos electrónicos para que nos conozcamos todos) afirma tener problemas con «Age of Empires 2» y necesitar un parche para el juego. Microsoft y Ensemble Studios publican los parches para su serie Age of Empires en la dirección http://www.ensemblestudios.com. Respecto a la expansión de «Age of Empires 2», "los Conquistadores", cuando leas esto, ya debe estar disponible.

Carlos Bajón nos pregunta si ya ha salido al mercado la segunda parte de «Theme Park». Pues efectivamente, estás de enhorabuena, porque ya lleva algunos meses en el mercado no la segunda parte, sino más bien una continuación del juego de Bullfrog, que se ha dado en denominar «Theme Park World». El planteamiento es similar pero esta vez los gráficos son mucho más espectaculares, todo en 3D y con atracciones mucho más divertidas.

Otro de nuestros juegos estrella actuales, «Rollercoaster Tycoon», es el objetivo del correo electrónico de Dani Mancera Martínez. En dicho juego, para conseguir montañas rusas de 6 o más en riesgo y menos de 17 de intensidad debes modificar los parámetros de la montaña en cuestión, y probar con distintos diseños y utilizar pendientes pronunciadas, giros muy bruscos, y enormes desniveles. Si quieres una montaña tranquila, prescinde de elementos peligrosos y de brusquedades, haciendo perfiles suaves y con poca velocidad. En este juego, la experimentación tiene un papel determinante.

Finalmente, comentar a José Manuel Pellón que ni «Civilization II Multiplayer Gold Edition», ni los pack de escenarios "Fantastic Worlds" para «Civilization II» se distribuyen ahora en nuestro país. Y a nuestro amigo Juan Carlos (Jamper) que nos preguntaba sobre «Pirates! 2», decirle que de momento no hay más noticias del juego, aunque se supone que sigue en desarrollo. Y hablando de desarrollos, a partir de ahora comenzamos a preparar la reunión del mes que viene.

*El Estratega anónimo*
*(Alias Henry Kissinger)*

CALENDARIO DE LANZAMIENTOS

| JUEGO | COMPAÑÍA | FECHA |
|---|---|---|
| Battle Isle IV: Children of Haris | BlueByte | Septiembre 2000 |
| Black and White | Lionhead | Por determinar |
| Call to Power 2 | Activision | Otoño 2000 |
| Civilization 3 | Hasbro / Firaxis | Por determinar |
| Close Combat V | SSI | Enero 2001 |
| Commandos II | Eidos | Otoño 2000 |
| Dinosaurs! | Firaxis | Por determinar |
| Dreamland | Mythos Games | Por determinar |
| Dungeon Siege | Microsoft | Principios 2001 |
| Evolva | Virgin Interactive | Principios 2001 |
| Frontierland | JoWood | Por determinar |
| Gangsters 2 | Hothouse | Principios 2001 |
| Heart of Stone | Eidos | Diciembre 2000 |
| Heroes of Might and Magic IV | New World Computing | Por determinar |
| Homeworld Cataclysm | Sierra Studios | Por determinar |
| Mech Commander 2 | Microsoft | Por determinar |
| Monopoly Tycoon | Hasbro | Finales 2000 |
| Navy Seals | Sierra | Finales 2000 |
| Praetorians | Eidos | Por determinar |
| Red Alert 2 | Westwood | Finales 2000 |
| Sacrifice | Interplay | Verano 2000 |
| Steel Panthers IV | SSI | Por determinar |
| Sudden Strike | CDV | Finales 2000 |
| SWAT 3: Battle Plan | Sierra | Por determinar |
| Traffic Giant | JoWood | Por determinar |
| Tropico | Pop Top | Por determinar |
| Warcraft 3 | Blizzard | Finales 2000 |
| Warlords 4 | Red Orb | Por determinar |
| X-Com: Alliance | Microprose | Verano 2000 |

acostumbrados títulos similares. En el juego contamos con la tarea árdua de controlar todas las instalaciones que tiene un aeropuerto y hacerlo bien, ya que el juego permite seguir de cerca hasta el más mínimo detalle. La realización de los escenarios, amén de los menús, es en 3D con aceleración para dotar al aeropuerto del máximo realismo.

✪ El último éxito estratégico de Sierra, «Faraón», ya tiene un disco de expansión, que lleva el sugerente nombre de «Cleopatra», con cuatro nuevas campañas compuestas por quince escenarios. Además incluye el Faraón Enhancement Pack, donde encontraremos un editor de escenarios y parches para el juego, lo que no deja de ser un añadido interesante para los poseedores de Faraón.

✪ «Startopia» es lo último de Bullfrog. Este juego está ambientado en una estación espacial en el futuro en la que manejaremos a un "controlador" de dicha estructura, cuya misión es atraer a razas alien para colonizar la estación. Nuestros enemigos serán otros controladores en la misma estación con nuestras mismas intenciones. El argumento suena un poco extraño, pero es original, aunque no deja de ser un "god game" o juego de construcción de imperios espaciales. La realización es impecable, en 3D y con muchos toques humorísticos, y muy colorista, recordando a la lograda en «Theme Hospital», con el que comparte muchas similitudes de finalidad y planteamiento. Un éxito casi seguro.

## Temas para Debate

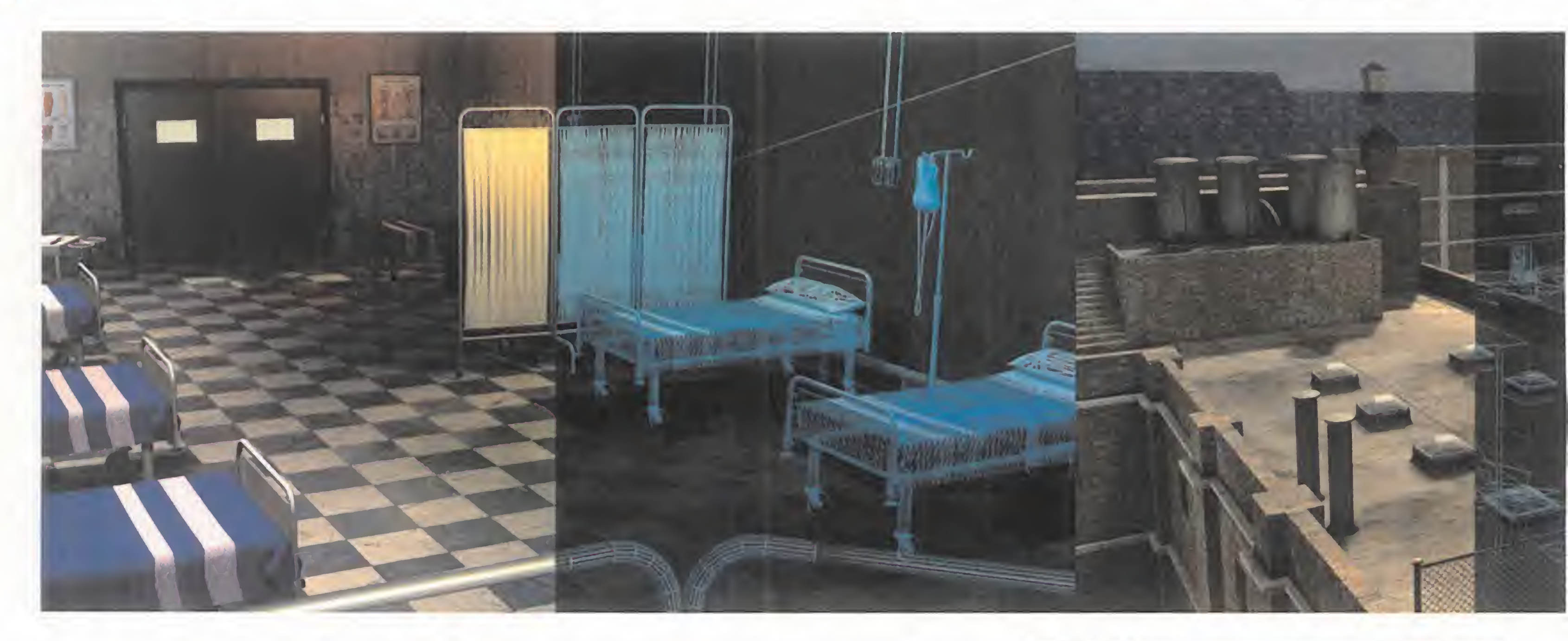


**Continuamos tratando de ¿Cuál es el mejor juego de estrategia de la historia?, que no podemos abandonar a tenor de las múltiples opiniones que recibimos todos los días. La última es de Costán Sequeiros, que se pronuncia de la forma siguiente: *"...El mejor juego de estrategia es «Heroes of Might and Magic 3», y ¿por qué? La respuesta es sencilla, POR TODO. Un interfaz sencillo, unos preciosos gráficos, un perfecto modo multijugador, y sobre todo, la más compleja estrategia que yo conozco. Por un lado, está el factor de gestión de recursos, para construir ciudades y comprar soldados; está el factor táctico en el más puro estilo wargame (los mejores simuladores de combate, aunque en este caso el mapa es un poquito pequeño) pudiendo lucharse en muy distintos terrenos y condiciones, desde una llanura a un asedio; y luego el factor de saber hacia dónde debes mover a cada héroe ¿me enfrento a él en la llanura o me arriesgo a intentar llegar al castillo antes que él? ¿Los recursos de la izquierda o el artefacto de la derecha? Y luego poder controlar casi todo lo que se puede controlar y que a mí ya ni siquiera se me ocurre. Si a todo ello le sumamos el toque de rol que le dan los niveles de experiencia, la más que variada magia, la gran cantidad de edificaciones a construir y visitar, y los ejércitos variados y perfectamente equilibrados, entenderéis porqué lo considero el mejor juego de la historia. Y resaltar también la gran cantidad de mapas que hay, que entre campañas y escenarios libres se juntan un tremendo número, a lo que hay que sumar el completo editor que trae el juego consigo. ¡Una de las mayores joyas de la industria del videojuego, sin lugar a dudas!..."***

**Sin lugar a dudas que Costán tiene mucha razón en sus afirmaciones, y la serie "Heroes of Might and Magic" se ha convertido ya en un clásico por excelencia en el campo estratégico. Para todos los que améis este juego, ¿conocéis la serie "Warlords", de SSG? Pues no dejéis de echar un vistazo a los magníficos juegos que incorpora, y sobre todo al último «Warlords Battlecry».**

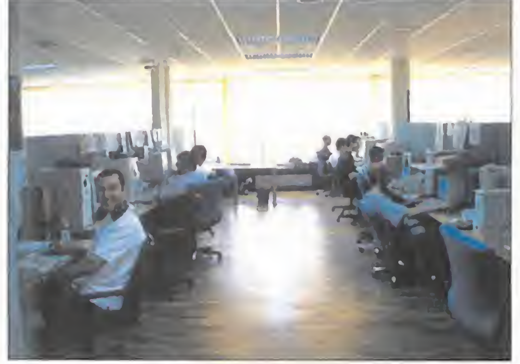
Reportaje

# La Prisión



**Aún quedan algunos meses para poder disfrutar de este novedoso juego online, hecho íntegramente en nuestro país. Sin embargo, «La Prisión» es ya una realidad, en torno a la cual, un importante equipo de desarrollo, está poniendo a prueba tanto sus conocimientos tecnológicos como su propia experiencia como jugadores.**

Esta nueva producción de Dinamic Multimedia, de la cual se sienten muy orgullosos por el esfuerzo que está suponiendo su elaboración y por su resultado final, mucho mejor de lo que esperaban, supone lo que todos los profesionales del sector estábamos esperando, un paso de gigante para la industria del software de entretenimiento español. «La Prisión» va a convertirse en el primer juego exclusivamente online hecho íntegramente en nuestro país, y cualquiera lo diría pues su nivel tecnológico en absoluto parece el trabajo de un equipo que toca por primera vez este género, tal vez en la intención de ver cómo funciona, sino todo lo contrario. Tal vez es porque para la creación del mismo se ha reunido a un grupo de profesionales que no solamente tienen varios años de experiencia en el terreno de la programación y el diseño gráfico, sino también como jugadores, algunos de los cuales se cuentan entre los más ávidos usuarios de «Everquest». Y es este último dato el que, tal vez, más les está ayudando, ya que tienen un punto de vista objetivo, como "jugones" de aquello que busca el usuario final, por lo que hacen un producto para el comprador, siguiendo sus demandas, y no como ellos creen que debe ser, algo que les puede catapultar al éxito y les puede deparar pingües beneficios en compra del título y en puestas en alta en los servidores del mismo.



**A la izquierda diseñadores, a la derecha programadores, y en ciertos momentos de máximo trabajo todos mezclados. Lo cierto es que este es el cubil del equipo programador de «La Prisión». Aquí se desarrollan las ideas y éstas son puestas en funcionamiento.**

## UNA COMUNIDAD VIRTUAL CON ARGUMENTO

En «La Prisión» nos vamos a encontrar con una cárcel francamente singular, donde no sólo habrá mezcla de sexos sin ningún tipo problema ni restricción, sino que también los presos caminarán a sus anchas por ella. Figuras como el alcaide o el médico no estarán presentes y solamente podrán verse en ciertos momentos funcionarios de la prisión enfundados en sus trajes antidisturbios, por si surge algún problema, realizando su ronda de todos los días. Lo que el equipo encargado del proyecto pretende con «La Prisión» es elaborar una especie de comunidad virtual como las que llevan tanto tiempo funcionando ya en Internet, pero con un trasfondo y unas posibilidades mucho mayores. Si queremos dedicarnos a hablar con la gente podremos sin ningún tipo de problemas; si por el contrario, pretendemos lograr los objetos más extraños, nadie nos lo impedirá siempre que tengamos la suficiente cantidad de créditos. Echar una partida al mus, las damas, el ajedrez o el póker también será posible, pues en determinados lugares de la prisión habrá una zona con estos juegos donde varios presos podrán reunirse y estar completamente ajenos a lo que ocurre a su alrededor.

Por supuesto, también podremos optar por ser unos "chicos malos" e intentar escaparnos, objetivo que, si bien, es el final y definitivo, no tiene por qué ser el principal. El que tiene que primar

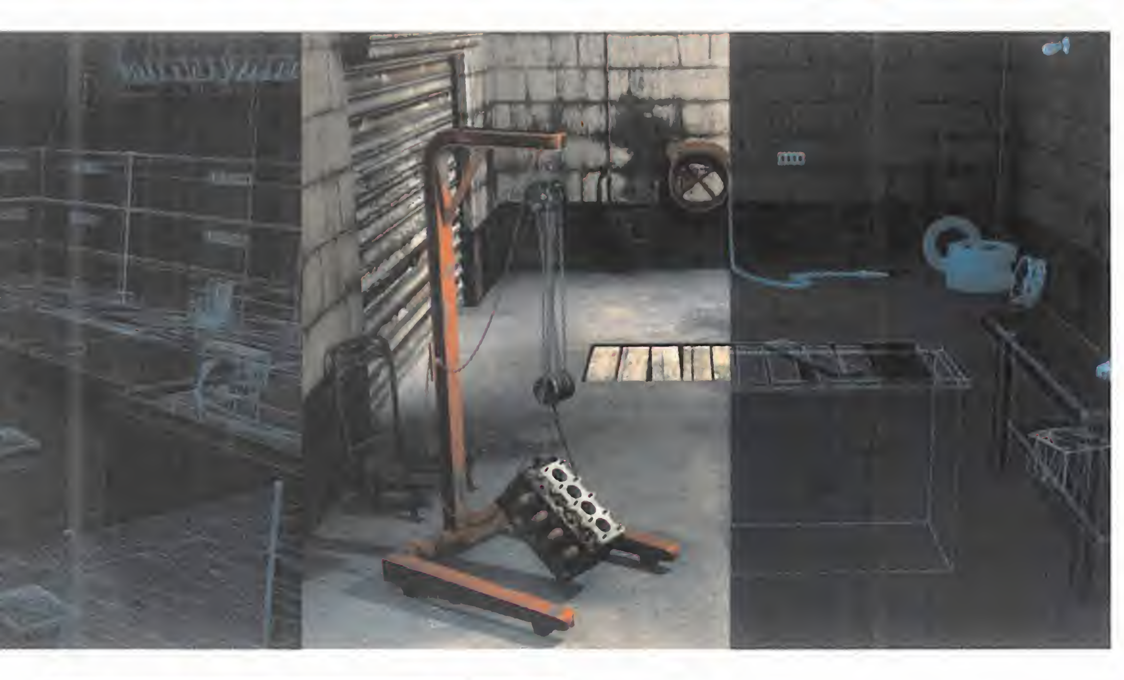




## Un gran trabajo

**Aquí podemos ver las pieles con los que se recubrirán los polígonos que forman algunos de los personajes. Como podéis apreciar, el detalle del trabajo es sorprendente. Se está usando una técnica de simetría que permite trabajar con una mitad de la textura que se usará finalmente, para luego adaptarla a la otra mitad haciendo un filtro de espejo. El efecto final, como podréis comprobar en las imágenes finales del juego es muy**

# El nuevo sistema CARCELARIO





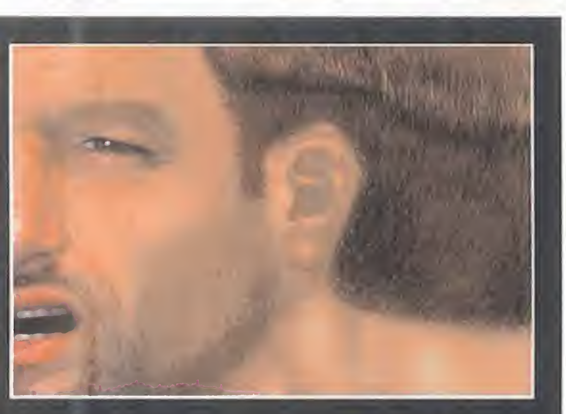
sobre todos es el de la supervivencia entre cuatro paredes, donde existen unas reglas por parte de las fuerzas del orden, así como por parte de nuestros compañeros de celda, por lo que tendremos que aprender a compensar ambas y pasar desapercibidos para sobrevivir el mayor número de días sin sufrir una mortal paliza que nos deje varios días en las camillas de la enfermería. Nuestro preso nunca morirá, aunque si su salud llega a cero será trasladado a esta última estancia comentada donde será revivido con el coste de una cierta cantidad de puntos de experiencia que podrán recuperarse con horas de juego.

Las veinticuatro horas del día y, sobre todo, en las horas punta cuando hay mayor índice de jugadores conectados, estarán pululando por las diferentes prisiones los Maestros de Juego, gente contratada por la compañía para solventar de una forma rápida los problemas que puedan surgir, ya sean técnicos o de juego, y podrán proponer búsquedas o misiones e incluso si el asunto se está desmadrando un poco y se está produciendo una pelea que los guardias de turno no pueden controlar, pueden hacer que aparezcan muchos más funcionarios que aplaquen a los instigadores del motín.

Los Maestros de Juego tendrán a su disposición todo un arsenal de funciones que les permitirá moverse con total libertad por los escenarios, generar todos los objetos que quieran y modificar los datos de los usuarios y personajes controlados por los servidores, por lo que antes de comenzar con su labor, firmarán un contrato en el que aseguren que no van a modificar el transcurso del juego, bajo ningún pretexto que no sea razonable.

### ASÍ FUNCIONA EL SERVIDOR DE UN JUEGO ONLINE

El equipo encargado de la realización del juego nos explicó largo y tendido las características y funcionamiento de los servidores de «La Prisión». Datos que nos parecieron de franca importancia e interés y que pasamos a relataros, pues nos parece algo novedoso el que, como jugadores, descubramos la información técnica de estas poderosas máquinas capaces de gestionar el juego de cientos e incluso miles de jugadores al mismo tiempo.

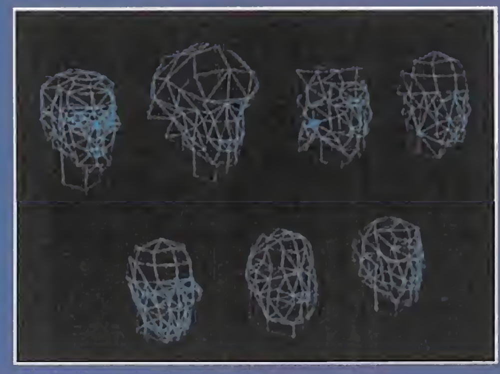


## de texturización

realista, pues gracias a los movimientos independientes de cada una de las partes del personaje, en absoluto parece un doblamiento de texturas.

Los diseñadores gráficos aun están trabajando en nuevos modelos que van a darnos cientos de posibilidades de combinación a fin de que cada preso sea único y que las posibilidades de coincidir en modelo con algún otro jugador sean remotas.

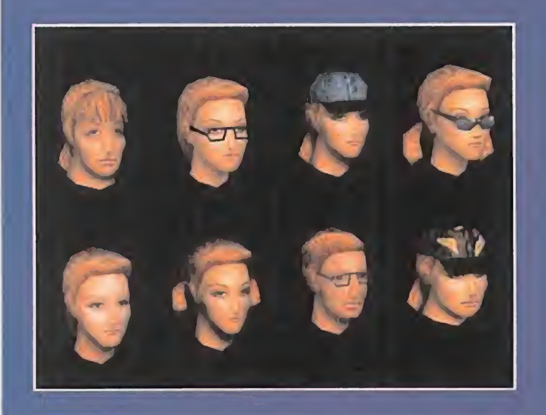


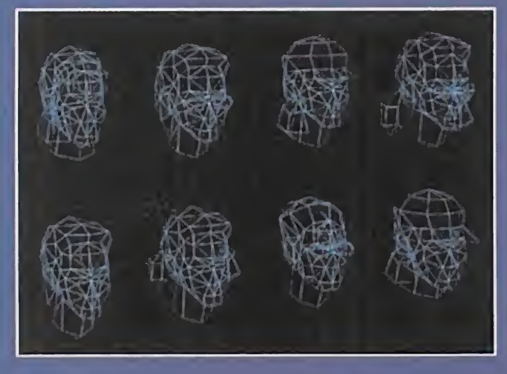


## El segundo paso

Tras realizar las pieles, el siguiente paso es la elaboración de los esqueletos poligonales que darán forma a los personajes. Aquí os mostramos un detalle de las caras y del resultado final una vez que se aplican las texturas. Como podéis apreciar, el número de polígonos de todas ellas es muy parecido, sino el mismo, variando la forma y disposición de los mismos, a fin de conseguir caras más o menos rechonchas, alargadas, etc.

Este proceso lleva su tiempo, pues hay que aplicar con cuidado las texturas para que no exista algún punto ciego donde no se acoplen a la perfección, lo que daría como resultado una zona en negro que le restaría realismo al modelo.





En nuestra celda tendremos un baul que será, como nuestro lugar donde guardar las pertenencias más valiosas. Podremos plagarlo de trampas explosivas o venenosas y de cerraduras de diferentes calibres para que ni el más hábil de los cerrajeros pueda abrirlo.

Cada una de las prisiones, de las varias de que constará el juego, serán gestionadas por un servidor. Cada prisión podrá dar cabida a 512 usuarios simultáneos, aunque con el tiempo se crearán prisiones que podrán dar cabida a 768 e incluso 1024.

El esquema de conexión se centraliza en un servidor de "log in", que es el encargado de validar las cuentas y passwords de los jugadores y redireccionar a cada uno de aquellos a los que se le ha dado el visto bueno, al IP de su cárcel, de tal forma que, de cara al usuario final, será completamente transparente y explicado en ventanas de información a fin de que, de existir un error, sepan claramente en qué punto se encuentra. El jugador sólo podrá seleccionar la cárcel en la que desea jugar en un principio, cuando

«La Prisión» está siendo llevado a cabo por un equipo que **ronda la veintena de personas**, aunque se tiene en mente aumentarlo

crea el personaje. Más tarde esta acción sólo se podrá realizar dentro del juego, como una posibilidad más que será la petición de traslado, la cual puede ser concedida o no. Pedir el traslado será una acción que costará un número determinado de créditos (dinero del juego). De esta forma, además de poder llegar a ser un aliciente, permite controlar mejor el flujo de jugadores dentro del esquema global de servidores de cárceles.

Toda la información se guardará por triplicado: de forma doble en los discos duros del servidor de "log in", e individualmente, dentro de cada servidor de cárceles, hecho por el cual la pérdida de información, de cualquier índole, es realmente difícil dentro de este esquema.

Por otro lado, si en algún momento falla un servidor de cárceles, la puesta en marcha después de la caída es inmediata. Basta con sustituir la máquina de host y volver a direccionarla, es decir, coger uno de los ordenadores auxiliares y colocarlo en el lugar del estropeado, acción que llevará poco más de cinco minutos, huyendo así de las horas y horas de desconexión que tienen que sufrir los usuarios de otros juegos online. En un principio, el número de ordenadores que gestionarán «La Prisión» será de diez, más los encargados del "log in" de los jugadores y de las cuentas. Todos ellos funcionan en la actualidad con Windows 2000 como sistema operativo, aunque se tiene en mente sustituirlo en un futuro por Linux, dado que la velocidad de proceso de éste es superior, lo que permitiría una mayor capacidad en todos los aspectos referentes a los jugadores (calidad de conexión, número de usuarios que pueden albergarse simultáneamente, etc.)

Los servidores de las cárceles contarán con un procesador Pentium III a 750 MHz, con unos discos duros de 12 GB y 512 MB de RAM, lo cual nos plantea una curiosa duda. Si de momento cada servidor de cárcel puede albergar a 512 presos de manera simultánea, ¿significa eso que cada jugador ocuparía un MB de RAM? Tal vez una duda estúpida, pero que nos puede llevar a una curiosa conclusión, pues si solamente depende de la memoria del servidor, no habría prácticamente límite a la hora de ampliar el programa en tamaño de prisiones y número de jugadores.

Los servidores de "log in" y cuentas, dada la tremenda cantidad de datos que deben albergar, van a disponer de un grupo de ocho discos duros, dispuestos en "raid", cada uno de 20 GB, con 512 MB de RAM y un procesador, también Pentium III de 750 MHz, sólo que éste es Dual. Puede que así leído, parezca una salvajada, pero después de los visto en otros sistemas de servidores, como «Everquest» o «Ultima Online» os aseguramos que es francamente modesto y, nos parece sorprendente que el funcionamiento sea tan fluido como hemos comprobado en una versión temprana de «La Prisión».

# El resultado final




La modificación y cambio de dimensiones de los polígonos se lleva a cabo, no sólo en las cabezas, sino en todo el cuerpo, a fin de dar un sinfín de posibilidades al jugador. Gordos, delgados, altos, bajos, musculosos, esmirriados, patizambos, tripones... la lista es interminable. Eso, sumado a los cientos de posibilidades, da como resultado














## LA REVOLUCIÓN ESTÁ A PUNTO DE LLEGAR

«La Prisión» va a mezclar gráficos tridimensionales en tiempo real, en los personajes y objetos, con imágenes renderizadas de alto grado de detalle, en todos y cada uno de las estancias que conformarán las instalaciones. El resultado final es, como podéis figuraros, pues son muchos los títulos que ya emplean este sistema, sorprendente y muy jugable, pues los requerimientos que pide el juego no son muy elevados. Estaremos hablando, en el caso de «La Prisión», de un Pentium II a 233 MHz, nada del otro mundo en los tiempos que corren.

Con un módem de 28.8 kbps será más que suficiente para conectarse, aunque se recomienda, como mínimo, disponer de uno de 56.6 kbps para evitar la saturación de línea en las prisiones de mayor tamaño o en los momentos de máxima cota de conexiones.

EL juego mezclará los gráficos tridimensionales en tiempo real de los personajes con las imágenes renderizadas de los escenarios

una enorme variedad de modelos y evita el que pueda aparecer algún hermano gemelo accidental entre las cuatro paredes de la cárcel.

Todas las modificaciones posibles estarán a nuestro alcance en la pantalla de creación del preso, junto con los demás datos técnicos de habilidades y estadísticas.























Un equipo que ronda la veintena de personas es más que suficiente para crear un genial juego online. A ver si los señores de Origin o Verant se dan por aludidos y no presumen tanto de equipos de cientos de personas y de servidores de millones y millones de pesetas. Cuando alguien quiere hacer algo, y hacerlo bien, no repara en gasto si, pero también vigila sus límites y sabe hasta donde puede llegar. Los chicos de Dinamic Multimedia lo saben, y demuestran no haber perdido el Norte en absoluto y haberse propuesto cotas inalcanzables. Están llevando a cabo un título sobresaliente, con calidad más que de sobra para que tenga miras al mercado extranjero y con muy buenas posibilidades de éxito. De momento, resta esperar la fase de testeo que, si todo sale en fechas, será a mediados de septiembre y se alargará durante varias semanas para solventar cualquier problema que pudiera surgir en los servidores o en la conexión.

También resta por decidir el modo en que los usuarios pagarán la cuota de inscripción al juego, aunque todo hace indicar que será a través de tarjeta VISA, pues no sólo es el modo más universal, sino también el más cómodo.

De momento, se barajan ya cifras astronómicas de publicidad, pues la compañía quiere dar a conocer su producto en todos los medios posibles. Ya empezaréis a oír acerca de «La Prisión» cuando llegue el día y, según prometen los responsables, será muy sonado.

Nosotros, como buenos jugadores online, esperamos impacientemente que llegue tan esperado momento pues ya estamos un tanto cansados de matar orcos, goblins y de conseguir esa espada que da más puntos al ataque. Queremos algún tipo diferente de acción, algo nuevo, algo real, y «La Prisión» nos lo va a dar.

*C.F.M.*

# El rincón del navegante

## Decepcionado con Diablo II

Yo me inicié en el mudo de los JDR con «Baldur's Gate», y desde hace un año no oigo otra cosa que no sea «Diablo II». Me decidí a comprármelo para llevarme una decepción de campeonato. Lo primero que se me vino a la cabeza fue ¿cómo un juego del siglo XXI no te permite guardar sin salir de la partida?, y lo segundo, sin haber salido «Baldur's Gate II», ¿se puede comparar acaso con, simplemente, el «Baldur's Gate»? Me parece que cualquier comparación es odiosa pero más esta. Sólo el Infinity Engine de Blioware se sobra para dejar a la altura de los zapatos a «Diablo 2». ¡¡Que decepción!!

*Manolo Rodríguez Lozano*

## Reportaje especial Online

¿Podríais hacer un reportaje de como acceder a todos esos juegos de los que habláis en esta sección? También me gustaría que pusierais como poder echar una partida a cualquiera de los juegos online, ya que soy nuevo y no tengo ni idea.

*Tracker*

*Amigo Tracker, te remitimos al reportaje especial que llevamos a cabo en el número 65, donde se responden todas las dudas que nos planteas, desde comentarios de los juegos en cuestión, hasta direcciones a los servidores más conocidos para jugar online con los títulos más conocidos del momento.*

## En contra de los magos

Me conocen como JJ por los mundos de «Ultima» y otros juegos Online pertenezco al clan TSA y llevo mas de un año y medio jugando al «UO». Ha habido muchos cambios desde que saliera el shard Europa, algunos para bien y otros para mal, pero una cosa estaba clara los personajes que jugaban mas tiempo eran normalmente los mejores y esto es porque en el mundo virtual de Ultima la mayoría de las criaturas son demasiado duras para los guerreros que combaten cuerpo a cuerpo asi que todos tendían ha ser magos y en el PvP los magos dominaban por la capacidad que tenían de usar armas también para los que no lo saben dire que subir las habilidades de un guerrero al máximo no cuesta mucho dinero y sobre todo se sube en muy poco tiempo, al contrario que los magos que nos ha costado mucho dinero y esfuerzo subir todas nuestras habilidades al máximo, para aguantar el ataque de un mago solo se necesita resistencia mágica y eso tienen tanto magos como guerreros para aguantar un ataque melé de guerrero solo sirve la armadura algo que nos esta vetado a los magos, era el justo precio que pagábamos por la capacidad de generar grandes cantidades de daño instantáneamente y a distancia. Parece ser que a alguien dentro de Origin no le gustan los magos porque los están desprestigiando de una forma desconsiderada, los últimos cambios benefician siempre a los guerreros y perjudican directamente a los magos que nos hemos visto forzados a cambiar a nuestros personajes, ya que ya no pueden usar armas los magos. Ahora creo que para el roleplaying siguen siendo mejores los magos por lo dicho antes, pero en lo que respecta a duelos y guerras los magos son los mejores como defensa, como ataque los guerreros han ganado la partida a los magos, si siguen "cargándose" sistemáticamente a un tipo de jugadores pronto me sorprenderé jugando al Pokemon (para pegarse un tiro vamos). Un saludo a todos los amigos del UO.





*JJ*









## El sistema de objetos

Uno de los apartados más trabajados de «La Prisión» es el sistema de objetos. En un principio, todos los presos pueden conseguir los objetos que hay en una determinada prisión, aunque para ello, y dependiendo de lo raro que sea dicho objeto, habrá que tener más o menos créditos o incluso llevar a cabo misiones que nos permitirán conseguirlo.
Estos se clasifican en comunes, infrecuentes, raros y únicos. En los comunes pueden encasillarse los ladrillos o las tuercas, por ejemplo, los cuales los tienen todos los presos vendedores y los ofrecen a muy bajo precio. Los infrecuentes, como las tuberías, las barras de hierro o la cizaña, también pueden conseguirse en los vendedores, pero su precio cuadruplica el de los comunes.
Los raros solamente pueden encontrarse en misiones planteadas por los directores de juego o los personajes controlados por el servidor. Para ello, habrá que juntar algunos objetos infrecuentes, por ejemplo y dárselos al NPC; aquí se encasillan los esteroides o las balas de 8mm, o el teléfono móvil. Los objetos únicos tienen ese nombre, precisamente por haber solamente uno en toda la prisión, por lo que aquel que lo consiga puede sentirse orgulloso pues ha conseguido algo que pocos pueden hacer. La pistola automática o la porra eléctrica son unos buenos ejemplos a tener en cuenta. Además de con misiones o a través de los vendedores, los objetos pueden conseguirse en las subastas propuestas por otros jugadores. En ellas, se sitúan todos los objetos en venta, en la mesa de apuestas junto con un precio. Aquel que antes se decida a pagar esa suma por él, se hará con el objeto, por lo que no todo será regatear, sino que también habrá que ser rápido en la transacción, ya que las subastas son de entrada libre y cualquier otro jugador puede hacer acto de presencia en el momento más inoportuno y adquirir ese objeto que queremos.

## El editor de personajes

Uno de los aspectos más trabajados de «La Prisión» va a ser el editor de personajes, que servirá para la creación de los mismos, previa introducción en la prisión donde comenzará el juego. Nuestro número de cuenta y alta en los servidores de cuentas de Dinamic nos dará la posibilidad de crear tres presos diferentes. Comenzaremos eligiendo las estadísticas y profesión del preso, siendo ésta la que decidirá la razón por la que nos metieron entre rejas y la que barajará nuestras estadísticas de fuerza, destreza, pelea, robo, cerrajería y comercio. También decidiremos la prisión, bloque y celda que ocupará nuestro personaje, así como su baúl personal. Después, pasaremos a decidir el aspecto estético del personaje. Parámetros como el pelo, la tonalidad de la piel, el maquillaje (en el caso de las mujeres) y el vello facial (en el caso de los hombres), etc., estarán a nuestra disposición para definir un preso único y que se adapte a nuestras pretensiones y personalidad, pues si hay algo que se quiere es que el usuario se identifique con su avatar.





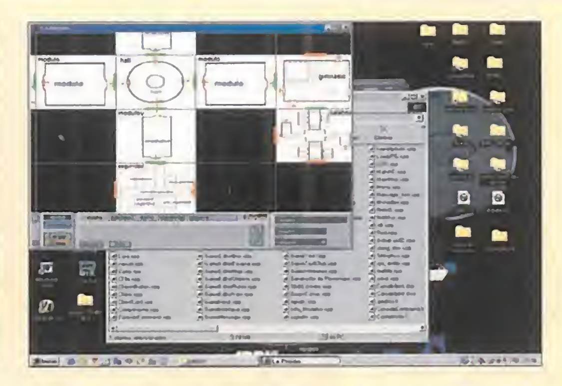


## Unos expertos en prisiones



Son todos los que están, pero no están todos los que son. Dado que la visita a la sede de Dinamic la realizamos en unos días bastante estivales, algunos de los integrantes del equipo se encontraban disfrutando de unas merecidas vacaciones. Sin embargo, la mayor parte del equipo estaba al pie del cañón finiquitando los últimos detalles del programa. A pesar de lo ocupados que daban la impresión de estar, accedieron gustosamente a posar para nosotros en una fotografía de familia que, si algo transmite por sus sonrisas, es que ellos no viven en una prisión, ni mucho menos.





# Las localizaciones

Todas las prisiones están formadas por módulos. Los módulos son las diferentes estancias que puede haber en una cárcel, dividida en casillas de un mismo tamaño. Dependiendo del número de casillas que dispongamos para una misma habitación, así de grande será ésta. Por ejemplo, las duchas podrán tener una, cuatro, ocho, aquellas que se correspondan con el tamaño de la prisión. Igualmente pasará con el patio, el gimnasio, la enfermería y demás. Incluso puede que alguna de las estancias no exista, si es que la cárcel es más bien modesta.

Cada uno de los módulos está diseñado desde cuatro puntos de vista diferentes, que actúan como las diferentes cámaras desde las que podrán verse dentro del juego las mismas, con lo que el trabajo debe ser multiplicado por cuatro; sin duda, una labor digna de titanes. Aquí puede verse una imagen del editor que están empleando los chicos de Dinamic Multimedia para diseñar las diferentes prisiones que conformarán el juego. Por supuesto, según vayan apareciendo más y más usuarios de «La Prisión», se darán de alta nuevas cárceles y, en consecuencia, nuevos servidores, muchos más grandes y con posibilidad de albergar a mucha más gente simultáneamente.

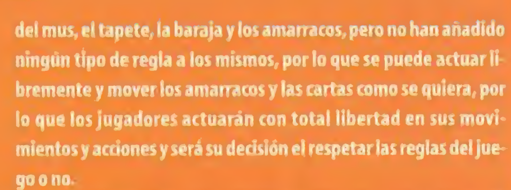




Crearemos nuestro preso tal y como realmente queramos, **gracias al genial editor que Dinamic está llevando a cabo**. Desde el pelo hasta la ropa, pasando por la complexión; todo será modificable

## ¡Hagan juego señores!

Una de las cosas que más no ha llamado la atención por lo curioso de su naturaleza es la posibilidad que tendremos de participar en juegos de mesa tan universales como el ajedrez o el póker o tan nuestros como el mus y las damas. Los diseñadores del juego únicamente se han preocupado de disponer los materiales necesarios para la partida, por ejemplo, en el caso del mus, el tapete, la baraja y los amarracos, pero no han añadido ningún tipo de regla a los mismos, por lo que se puede actuar libremente y mover los amarracos y las cartas como se quiera, por lo que los jugadores actuarán con total libertad en sus movimientos y acciones y será su decisión el respetar las reglas del juego o no.









## Una sección de todos

Me pregunto si podrías abrir un apartado de situaciones curiosas en los juegos on-line, estrategias utilizadas, tanto individuales como de equipo, principales clanes... una pequeña guía de qué nos podemos encontrar los que tenemos Internet y qué se podrían encontrar los que no lo tienes.

*Tahgard*

*Estamos abiertos a cualquier curiosidad o noticia interesante que se suceda. Si descubres por casualidad información que crees debería aparecer en la revista, no dudes en enviárnosla pues la Zona Online es una sección hecha, para y por los usuarios de Internet. Nosotros seguimos indagando en la red de redes para sorprenderos mes a mes con nuevas curiosidades.*

## Campeonato de Starcraft

Soy TTDarby uno de los organizadores de un campeonato on-line del juego de estrategia en tiempo real «Starcraft». Este campeonato ha conseguido reunir a los mejores jugadores de España que sin lugar a dudas son los que juegan en Battle.Net. Tenemos una página con información del campeonato y del canal en donde se juega: http://www.ciberbell.net/starcraft

El motivo de mi mensaje es intentar conseguir vuestro apoyo, ya sea en forma de sponsor, ya sea en forma de publicidad hacia nuestro campeonato. De momento ya tenemos 32 parejas apuntadas y no paran de surgir peticiones. La página del canal recibe unos 300 hits diariamente, y a través de ella se manejará todo el campeonato. Tenemos ya una serie de patrocinadores, pero estamos a la espera de uno que nos aporte algún incentivo, y hemos pensado en vosotros. Si no os interesa, no dudéis en decírmelo, y si os interesa pues ya sabéis, escribidme.

Creemos que puede ser muy beneficioso para vosotros pues todos los participantes son potenciales compradores de la revista, así como todo el que se conecta a Battle.Net. Hay mucha gente que lo hace, creedme.

*TTDarby*

*Sirva este mensaje como cartel de aviso para todos los aficionados a «Starcraft» que quieran medirse con otra gente del país en vuestro apasionante campeonato. Esperamos que, gracias a la publicación de vuestra carta, la llegada de mensajes sea masiva.*

## Solución de Everquest

Todo un acierto el publicar en el numero de junio un especial sobre los juegos en Internet, y lo que sí quisiera pediros y al igual que hace la revista con otros juegos es hacer un especial "patas arriba" de «Everquest» ahora que lo distribuyen en España y que somos legión los españoles que ya jugamos con el, una idea seria hacerlo en varios números por el gran tamaño, publicar los distintos mapas con sus peligros, consejos... Seguro que sería una magnífica idea que muchos de nosotros valoraríamos sobremanera, ya que somos adictos a este juego.

*Miguel A. Zorrilla*

*No descartamos la posibilidad de hacer una completa guía de «Everquest» que tenga todas las papeletas para convertirse en el grimorio y en el centro de información y ayuda de cualquier usuario, tanto novato como avanzado. Permaneced atentos, pues cuando menos lo esperéis, la tendréis en vuestras manos seguramente.*

## Cuotas de conexión

Hola, soy una fanático de los juegos de rol, y al enterarme de la existencia del juego «Everquest», el primer juego de rol online, he querido comprármelo. Pero antes me gustaría que me informarais del coste de las cuotas.

*Gold Warrior*

*Nos parece perfecto que quieras introducirte en este apasionante mundo de los juegos online. Antes que nada, informarte de que «Everquest» no es el primer juego de rol online, pues le preceden decenas de títulos más, si bien, si es el primero en ser distribuido de manera oficial en nuestro país.*

*El precio de conexión a los servidores de «Everquest» es de diez dólares, centavo arriba, centavo abajo, con lo que la cantidad mensual desembolsada varía, según el precio que tenga la moneda americana.*

## Beta testing «The settlers IV»



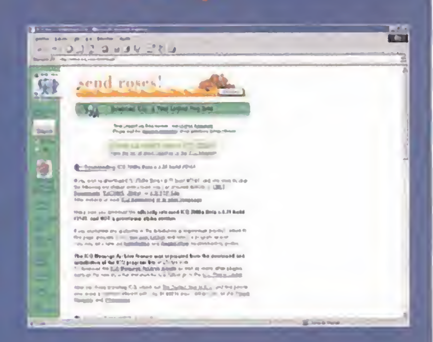
Blue Byte comienza el beta testing del multijugador de la nueva parte de uno de los títulos que más beneficios le ha deparado, la saga «The Settlers». La fecha de puesta a la venta se mantiene, de momento, en el mes de noviembre de este año.

Los usuarios interesados en participar en el testeo del mismo, deberán darse de alta de forma online, en la página web de la compañía, con lo que recibirán un número serie. Con dicho número, podrán bajarse de la página el software necesario y comenzar el testeo de «The Settlers IV». Deberán enviar informes de testeo de forma periódica (en inglés, por supuesto) enumerando los posibles fallos encontrados, a través de correo electrónico a la dirección mostrada en la web. Los beta testers podrán discutir sus impresiones en un foro que se ha abierto en el canal de juego de Blue Byte. Se estima que se darán de alta 5000 números de serie, para otros tantos beta testers.

Todos los interesados, remítanse a la página www.bluebyte.net.



## Nueva versión de ICQ



Ya se encuentra disponible la última versión de ICQ, el programa de "chateo" y mensajes en tiempo real más usado del planeta. Con el nombre de ICQ 2000, muestra un interfaz completamente novedoso, con más opciones y mucho más intuitivo. Para conseguirlo, habrá que dirigirse a la página web oficial (www.icq.com). Tanto la bajada del programa, como el uso serán gratuitos, aunque siempre se puede uno dar de alta y disfrutar de muchas más opciones.

De sobra es conocido que los usuarios de «Ultima Online» utilizan ICQ como medio de conexión y de diálogo entre los demás jugadores, por su fiabilidad y rapidez, de ahí que su interés no sea solamente de carácter social, sino también de entretenimiento.

## Premios Chuchu Rocket! Challenge



El próximo 16 de septiembre se declararán los campeones nacionales del concurso «ChuChu Rocket!», los cuales, aparte de conseguir como premio un mueble demo con diseños especiales de «ChuChu Rocket!», serán invitados a participar en la Gran Final a nivel europeo, de cuyo resultado saldrá el campeón absoluto, que podrá disfrutar de un viaje para dos personas al "Programa de Entrenamiento Espacial Space Camp" en el que podrá conseguir las afamadas Alas de la Academia Espacial Estadounidense, superando misiones simuladas y recibiendo entrenamiento en un simulador. Sentirá la ingravidez virtual, los 4G en un simulador a 55 metros de altura, la fuerza centrífuga y disfrutará de las emociones.

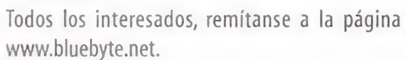






## WON saturado

Con la inclusión en el portal de juegos WON, de títulos del calibre de «Vampire: The Masquerade-Redemption» se ha producido un aumento brutal de altas en el servidor que ha provocado una sobresaturación del potencial de los mismos. El resultado ha sido una mala conexión, llena de pérdidas de paquetes de información e incluso continuas desconexiones de los servidores que han impedido la entrada a los juegos durante varias horas. Tras las numerosas quejas por parte de los usuarios, el equipo encargado de WON decidió ponerse manos a la obra y aumentar la capacidad de su sistema para poder albergar a mucha más gente de manera simultánea, sin tantos problemas, y con una conexión mucho más limpia y carente de errores.



## FLASHES.COM

**- Verant se encuentra de lleno en la preparación de una nueva expansión para «Everquest» que incluirá nuevas tierras por explorar, cientos de objetos nuevos y misiones. Lo que aun no han confirmado es si se va a incluir alguna raza nueva.**

**- Sega y Motorola anuncian su alianza empresarial para llevar a cabo una serie de software de entretenimiento especial para los móviles de Motorola, así como buscadores y asistentes personales digitales, basados en tecnología Java. Sega ya ha desarrollado con anterioridad, juegos para equipos Motorola con tecnología J2ME, la plataforma Java 2 Micro Edition que la empresa de telefonía ha desarrollado para sus equipos en una estrecha cooperación con Sun Microsystems.**

**- La puesta en marcha del servidor europeo de «Diablo II» ha supuesto gran número de quejas entre los usuarios de Battle.Net por la escasa calidad de conexión y los problemas de capacidad del mismo. Blizzard se encuentra solucionando el problema que esperamos sea subsanado rápidamente.**

FLASHES.COM

## Vampiros Españoles en Internet




Con la distribución de «Vampire: The Masquerade-Redemption» en nuestro país, la fiebre vampirica se ha extendido entre todos los aficionados al juego de rol de mesa, lanzándose a la creación de clanes de Internet. Los primeros en llevar a cabo esta iniciativa han sido el clan de la Golconda, que ya sobrepasan los treinta apuntados. Entre sus actividades, se encuentran las de organizar quedadas dentro de los servidores de WON, jugar partidas, hacer de master y, entre sus próximos objetivos, se encuentra el de formar una especie de dinastía vampírica, usando el patch para mejorar de generación. Todo aquel que quiera ponerse en contacto con los miembros del clan, o conseguir información, deberá dirigirse a la dirección anas.worldonline.es/lambert/vampire.htm.



The World of
NORRATH
astorm Mountains
NERIAK
Nektulos Forest
FREEPORT
Ocean of Tears
Innothule Swamp
GROBB
FAYDWER
The Greater Faydark
FELWITHE
Butcherblok Mountains
Hills of Shade
KELETHIN
The Lesser Faydark
KALADIM
Ranthok's Ridge
The Loping Plains
Wayunder Lake
Elizerain Lake
Steamfont Mountains
Dagnor's Cauldron
AK'ANON
Dragonscale Hills
The Timorous Deep
The Broken Teeth
KUNARK
The Overthere
Warsliks Woods
Field of Bone
Lake of Dismay
Frontier Mountains
CABILIS
The Burning Wood
Lake of Ill Omen
Swamp of No Hope
Trakanon's Teeth
The Dreadlands
Dragon Drool
Emerald Jungle
Firiona Vie






# VERANT INTERACTIVE EVERQUEST CRECERÁ AÚN MÁS

## Hablamos con Jeff Batler, editor de «Everquest»

**La grata noticia que supuso, hace pocos meses, que Ubi Soft distribuyera de manera oficial en España la expansión "Ruins of Kunark" de «Everquest», garantizaba el despegue y la continuidad en nuestro país de uno de los juegos online de más éxito en todo el mundo. Con objeto de profundizar en esta cuestión, Micromanía se dirigió a Verant, los desarrolladores del juego, para realizar una entrevista a sus responsables, quienes, entre otros muchos temas, nos confirmaron que ya está en camino una nueva ampliación de este título.**

**MICROMANIA:** Mientras que la mayoría de juegos online existentes suelen perpetuarse en el tiempo con la aparición de segundas partes y programas totalmente nuevos, "Ruins of Kunark" apareció como una expansión de algo ya existente. ¿Por qué os habéis decidido por este sistema de trabajo?

**JEFF BATLER:** *«Everquest» es un universo perpetuo, por lo que existen jugadores que continuamente desean encontrar nuevas zonas que explorar, nuevos desafíos, etc. después de conocer lo ya existente. Así, con "Ruins of Kunark" hemos procurado satisfacer esas ansias de novedad dentro de un marco ya conocido y que satisface al usuario. Algo que también ocurrirá con la nueva expansión en la que ya estamos trabajando.*

**MM:** Es decir, que «Everquest» seguirá creciendo más y más.

**JB:** *Ciertamente. El diseño global de lo que será "The Scars of Velious", la siguiente entrega de «Everquest», está casi a punto. Con esta nueva ampliación se ofrecerá a los usuarios habituales del juego la posibilidad de explorar un continente helado y desconocido, poblado de extrañas y peligrosas criaturas, así como encontrarse con una nueva raza formada por enanos, pudiendo asumir el rol de uno de estos personajes.*

**MM:** El hecho de estar dirigiendo vuestros pasos a las ampliaciones de algo existente, ¿no implica, quizás, que es más sencillo aprovechar unos sistemas y servidores ya existentes, en lugar de crear algo nuevo desde cero?

**JB:** *Eso es una ventaja, por supuesto, y podemos estar añadiendo y modificando de manera continua la base existente. Pero, en todo caso, nuestro objetivo primordial es ofrecer el JDR más atractivo que se pueda.*

**MM:** Pese a todo, "Ruins of Kunark" ya mostraba unas notables mejoras técnicas respecto a «Everquest». ¿No ha sido complicado hacer compatibles los servidores existentes y operativos de «Everquest» con estas innovaciones?

**JB:** *Al intentar mejorar u optimizar algo, en relación a nuevas tecnologías, siempre surgen problemas de muy diversa índole. Sin embargo, no hay nada que no se pueda llevar a cabo, y nuestro equipo de programadores y técnicos han trabajado muy duramente para conseguir que los problemas derivados de compatibilizar «Everquest» y "Ruins" sean mínimos.*



**MM:** La aparición de ampliaciones como "Ruins", ¿implica de algún modo que estáis incluyendo con posterioridad aquello que os es imposible diseñar en cierto momento?

**JB:** *No exactamente. «Everquest» en su estado original era, desde nuestro punto de vista, un juego de rol divertido, jugable y muy atractivo. Literalmente se puede estar cientos de horas jugando. Pero el hecho de tratarse de un mundo persistente obliga a realizar cambios muy dinámicos que mantengan ese nivel de diversión, sin cambiar la base. "Ruins of Kunark" llegaba a ofrecer un 30% de áreas nuevas, sobre el total. Y no es sólo cantidad, puesto que todos los usuarios de «Everquest» saben que siempre estamos actualizando el universo, con pequeños detalles, que lo hagan más atractivo.*

**MM:** ¿Son muy importantes en estas actualizaciones las sugerencias de los usuarios?

**JB:** *Siempre tenemos en cuenta la opinión de los usuarios. De hecho, "Ruins of Kunark" es una consecuencia directa de sus sugerencias. Incluimos una nueva raza, con habilidades únicas, y una nueva facción con un sistema político único para el nuevo continente y, por supuesto, nuevas criaturas y personajes. Básicamente, lo que queríamos era ofrecer más diversión y aventura, que era lo que nos estaban demandando.*

**MM:** Actualmente parece que otras compañías, como la misma Origin, están trabajando en nuevos proyectos en una línea muy similar a la vuestra con «Everquest». ¿Qué opinión os merece esta competencia?

**JB:** *La competencia siempre es buena. Te obliga a ser más creativo y a centrarte en colmar las expectativas y demandas del usuario, no en hacer lo que a nosotros nos guste como jugadores online. Tenemos la total seguridad de que «Everquest» continuará haciendo las delicias de los jugadores online, en cualquier caso. Y deseamos de verdad poder ver algún nuevo título de la competencia, para comprobar sus resultados, pero también debemos advertirles que ya estamos trabajando en nuevos conceptos de juego a través de Internet.*

**MM:** Con el actual sistema de servidores de que disponéis, ¿existe algún tipo de limitación en el número de usuarios, ya que se van añadiendo constantemente?

**JB:** *La única limitación al número de usuarios es el número de servidores que podamos tener en activo, y os aseguro que el número de servidores es enorme y continuamente lo ampliamos. Nuestro objetivo, por el momento, es mantenernos en unos 2000 usuarios simultáneos por servidor, como máximo.*

**MM:** Los típicos problemas de conexión online en determinadas regiones, por culpa del ancho de banda disponible, ¿afecta de algún modo al universo «Everquest»?

**JB:** *Tenemos muy claro que los usuarios europeos sois los más sufridos, pero los más entusiastas, por los problemas y costes de conexión y juego online. Nuestro objetivo es llegar a trabajar con servidores localizados en distintas regiones, en un futuro, aunque de momento no podemos hacer una estimación ni una promesa realista al respecto.*

**MM:** ¿Véis posibilidades de que aparezca una versión de «Everquest» en alguna de las nuevas consolas, al disponer de posibilidades de juego online?

**JB:** *Oficialmente no podemos confirmar ni desmentir, pero estamos impacientes por ver lo que se pueda hacer y lo que no con las nuevas consolas. De momento, la funcionalidad de juego en red en consolas no tiene una presencia muy importante.*

**MM:** Si finalmente fuera posible, ¿podrían jugar usuarios de PC y consola en los mismos servidores, y compartiendo partidas e información?

**JB:** *En lo que se refiere al mundo de los juegos, todo es posible...*









# ANTONICA

HALAS

The Frigid Plain

The Northlands

Everfrost Peaks

The Nest

The Hatchland

Winters Deep

Unkempt Wood

Misty Thicket

Lake Nerius

Jaggedpine Forest

RIVERVALE

Kithicor Woods

# ODUS

QEYNOS

Plains of Karana

The Commo

The Grand Plateau

ERUDIN

The Serpent

Serpent's Spine

Abysmal Sea

Erud's Crossing

The Vasty Deep

Toxxulia Forest

Stonebrunt Mountains

Mountains of Rathe

Lifire River

Kerra Isle

Lake Rathetear

The Feerrott

OGGOK

Oasis of Marr

Paineel

The Barren Coast

The Hole

The Dead Hills

Greenblood River

Rujarkian Hills

Gulf of Uzun

The Buried Sea

Broken Skull Rock

Gulf of Gunthak

# EVERQUEST

THE RUINS OF KUNARK™

Punto de mira

# Star Trek: Conquest Online

## El destino en tus manos

- Compañía: **ACTIVISION**
- Disponible: **PC**
- Género: **INTELIGENCIA**





Con el nombre de «Star Trek Conquest Online», Activision nos introduce en este tan conocido universo de viajes estelares y encuentros de razas alienígenas, llevando el rol de un Q, unos seres todopoderosos que, en términos entendibles, son lo más cercano a los dioses que la cultura humana conoce. Inmortales, omnipotentes y omnipresentes, son capaces de manejar los designios de las razas mortales como barro en sus manos y, de hecho, ese es uno de los mayores divertimentos del juego.

Como Q, tendremos que competir con otro igual nuestro en una sin par batalla de razas en la que solamente aquel que lleve a cabo las acciones más ocurrentes y originales podrá resultar vencedor y conseguir la aprobación del resto de Qs.

Con este singular argumento, la compañía nos presenta un juego de tablero exclusivamente online, basado en las reglas del conocido wargame «Risk», pero con la trama argumental del universo «Star Trek», de ahí que las piezas a manejar sean las diferentes razas conocidas (Humanos, Klingons, Borg, Romulanos, Vulcanianos), y todas sus naves, pero siendo las principales y aquellas que controlará directamente el jugador, la Federación Universal y el Colectivo Borg.

Las partidas se desarrollarán en una especie de tablero dividido en cuadrículas donde dispondremos el ejército que nosotros ideemos. Cada pieza tendrá unas características de movimiento y ataques diferentes, así como habilidades especiales, que deberemos usar con sapiencia para eliminar las habilidades de las piezas de nuestro contrincante.

Como antes hemos mencionado, «Star Trek: Conquest Online» se juega exclusivamente en Internet, lo que ofrece gran cantidad de posibilidades, no sólo dentro de las partidas, sino fuera, pues podremos cambiar piezas con otros jugadores, ir a la búsqueda de las unidades más raras y poderosas, todo ello para conseguir un ejército homogéneo e imbatible.

Los gráficos no tienen mucha calidad y, de hecho, se limitan prácticamente al tablero y las piezas, que tienen gran lujo de detalle, eso sí. Sin embargo, casi carecen de movimientos, lo que les quita parte de su inicial atractivo.

En cuanto al sonido, el juego utilizará los efectos de las series y las películas de «Star Trek», con lo que al jugador le va a resultar francamente sencillo dejarse llevar por la atmósfera fantástica que tiene el programa.

«Star Trek: Conquest Online» gana muchos enteros en lo referente a diversión y adicción, gracias a ser el primer juego del universo «Star Trek», exclusivamente online. Por ello, y a pesar de que a nivel tecnológico no es una gran maravilla, la gente seguidora de la serie de ciencia-ficción se sentirá atraída por su rigor y riqueza argumental.

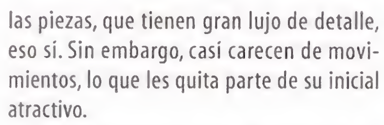
Evidentemente, es un programa hecho para aquellos fanáticos de la legendaria saga que quieran compartir sus impresiones a través de un juego online.

*C.F.M.*

**La estrategia y la inteligencia se mezclan en un juego que tiene como telón de fondo un atrayente juego de ciencia-ficción, como la saga así lo ha demostrado en repetidas ocasiones**













**CPU:** Pentium 75 MHz • **RAM:** 8 MB • **HD:** 70 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** Sí, obligatorio (Internet, módem, TCP/IP)

| | |
|---|---|
| **TECNOLOGÍA:** | **75** |
| **ADICCIÓN:** | **83** |

**El juego es demasiado simple a nivel tecnológico y alguien que busque alardes gráficos se verá muy decepcionado por la falta de efectos. El universo «Star Trek» está muy bien tratado y pueden contarse por cientos las piezas diferentes que tendremos a nuestro alcance. Podremos manejar, como piezas, a todas las razas y naves del universo «Star Trek».**

| | |
|---|---|
| **PUNTUACIÓN TOTAL** | **79** |

# LA WEB del mes



**Por ser la más visitada de los últimos días y por contener todo el material y la información necesarios acerca de «Diablo II», en lo referente a misiones, objetos mágicos, raros, únicos y de set, así como las funciones posibles del cubo horádrico, consejos para el progreso de cada uno de los personajes y su preparación para los duelos en Battle.Net. Por ser, además, constantemente actualizada y por contener entre su sección de noticias, información sobre el estado actual de los servidores de Battle.Net, no podemos más que nombrar como mejor web del mes a la página oficial de la última producción de Blizzard.**

**Todos los jugadores de «Diablo II» tienen una cita obligada en la página Web www.diablo2.com, pues ahí van a encontrar todo aquello que les daba algún que otro quebradero de cabeza.**



# Tu lista

**Este ranking lo hacéis vosotros, queridos navegantes, por lo que os pedimos que enviéis al buzón de la Zona Online, aquel juego que más os gusta y, mes tras mes, nosotros aunaremos todas las votaciones, a fin de confeccionar la lista. También, si así lo preferís, podéis dar vuestra opinión en www.hobbypress.es/MICROMANIA. Ambas formas serán válidas para participar en esta sección.**

**Este mes cabe destacar la impresionante subida al puesto de honor de «Diablo II» que, a pesar de los problemas del servidor europeo que no para de caerse, parece haber cautivado el corazón de los usuarios de Internet.**

- ■ Diablo II
- ■ Everquest Ruins of Kunark
- ▼ Quake III
- ■ Unreal Tournament
- ■ Ultima Online
- ▲ Vampire The Masquerade
- ▼ Homeworld

■ SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA

# Icewind Dale

• CPU: Pentium II 233 MHz
• RAM: 32 MB
• HD: 600 MB
• Tarjeta 3D: No
• Multijugador: Sí (TCP/IP, IPX, módem, serie)




## La gallina de los huevos de ORO

**Como saben los buenos aficionados, los Reinos Olvidados de "Advanced Dungeons & Dragons", dan mucho de sí. Pero mucho. Así que los que pensabais que con «Baldur's Gate» y la Costa de la Espada la cosa quedaba vista estabais muy equivocados. El Norte remoto aguarda con más aventuras.**

El sistema de juego que Bioware diseñó para «Baldur's Gate» va camino de convertirse en la gallina de los huevos de oro. A este paso, va a hacer honor a su nombre y ser infinito. Con «Icewind Dale», ya van, al menos, cinco juegos que lo usan, aunque con adaptaciones en caso de no utilizarse para los Reinos Olvidados: me refiero a los «Fallout» (1 y 2) y al «Planescape: Torment». Y eso si contar las "Tales of the Sword Coast", sin publicar aquí. A estos se unirá próximamente, como bien conocéis, «Baldur's Gate II».

Y es que, hoy por hoy, este sistema parece insuperable en cuanto al grado de realismo que permite dar a las acciones de los héroes, ya que se pueden dar órdenes relativamente complejas de una forma muy sencilla y rápida, una vez uno se acostumbra.

Por ejemplo, los combates no pueden ser más realistas. ¿Con qué otro sistema se pueden dar tantas órdenes distintas a los miembros del grupo, y sin perderse por el camino? ¿En qué otro sistema o JDR puede uno de los héroes irse a explorar mientras los otros combaten con un grupo de monstruos? ¿En qué otro sistema puede el ladrón hacerse con un tesoro mientras sus compañeros distraen al guardián?

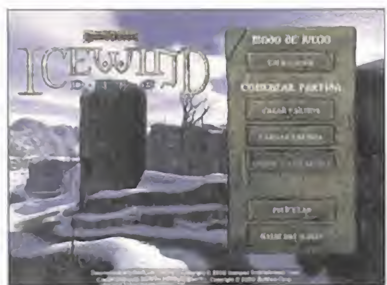
A esto hay que unir las posibilidades gráficas que permite. Por ejemplo, la espectacularidad de los escenarios en que transcurren las aventuras, que además resuelve perfectamente la existencia de distintos niveles de altura. Otro ejemplo es el lanzamiento de hechizos, cada uno con su forma peculiar y sus efectos visuales específicos. ¿En qué otro sistema de juego, cuando se lanza algún hechizo de nube venenosa se ve ésta en el lugar por el que se extiende? Pero hay más cosas destacables. Una que me gusta especialmente es la utilidad de la acción de ocultarse en las sombras que típicamente tienen los ladrones. En otros sistemas el uso de esto es muy limitado (cuando se permite): prácticamente, sólo valen para combatir por sorpresa con un multiplicador. Con el motor Infinity, el ladrón puede, oculto en las sombras, explorar territorios de difícil acceso, evaluar las fuerzas del enemigo e, incluso, hacerse fácil y pacíficamente con tesoros que de otra forma exigirían mucha sangre derramada.

### El motor Infinity de Bioware

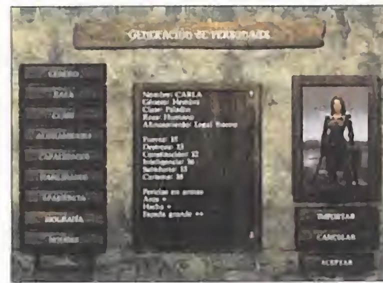
En fin, que los señores de Bioware tienen, de momento, la panacea en lo que a JDRs se refiere. Lo único que tienen que hacer ahora es, precisamente, lo más importante: crear una historia absorbente, con quiebros inesperados, añadir unos cuantos enemigos a poder ser nuevos (sin pasarse en número) y lo tienen resuelto.

Además, han demostrado sobrada capacidad para crear buenas tramas en todos los juegos citados al principio, con lo que tienen todos los mimbres del cesto. Bueno, menos uno: ¿qué pasa con los enigmas?


Comienza una vez más el enfrentamiento entre el bien y el mal, representados en estos dos héroes.


El paisaje nevado será la tónica de esta aventura en las gélidas tierras septentrionales.


En este libro se recoge, cual novela escrita, la historia del pasado, presente y futuro de esta aventura.


La creación de los héroes es un proceso algo complejo al que habremos de prestar la mayor atención.


Los héroes con poderes mágicos pueden elegir qué hechizos llevar memorizados.

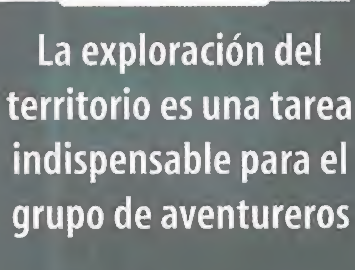

Eventualmente, los seis protagonistas estarán listos para que den comienzo su visita a la aldea de Easthaven.


Una vez más, la aventura se estructura en forma de capítulos con un prólogo.


El mapa general es más espectacular y menos exacto que el de «Baldur's Gate».



**Las tierras del Norte están muy lejos de «Baldur's Gate», no así el sistema de juego**



**La exploración del territorio es una tarea indispensable para el grupo de aventureros**

Hasta las tierras del Norte de los Reinos Olvidados nos traslada Bioware de la mano de su motor Infinity, ya utilizado en el citado «Baldur's Gate» y, con pequeñas adaptaciones, en «Planescape: Torment». Así pues, mismo sistema de juego, nueva historia y escenarios. Vamos de visita al Norte de Faerun, en la influencia del territorio conocido como las Diez Ciudades, muy cerca de la llamada Columna del Mundo.

La historia comienza en una aldea de pescadores, la discreta y remota Easthaven, en cuya taberna reposa el grupo. Y, como debe ser, poca información más se tiene sobre lo que va a ser la trama del juego. Sí se sabe, que para eso hay un diario preparado, que se estructura en seis capítulos más un prólogo. Otra información de la que se dispone es la obtenida de la peliculilla con que da comienzo el juego, que cuenta el mito de Jerrod. Este sacerdote murió usando su cuerpo para cerrar el portal a los demonios que abrió, en su locura, un maligno en una gran batalla. El tal Jerrod, aparentemente, yace en el templo de la localidad. Y en estas circunstancias comienza el juego.

## SISTEMA CONOCIDO

El sistema de juego de «Icewind Dale» se basa directa y completamente en el que ya se usara para «Baldur's Gate», juego al que es inevitable referirse a la hora de valorar el nuevo. Por tanto, para sus conocedores, basta con sentarse a jugar, sin necesidad de mirar siquiera el manual. Para los qué aún no hayan tenido oportunidad de conocerlo, valga esta breve descripción.

La historia se desarrolla en perspectiva tridimensional a vista de pájaro. En el escenario, normalmente espectacular, realizan sus acciones los héroes. Cuando se entra a un área por primera vez está oscura; conforme los héroes se mueven, van viéndola y se va mostrando al jugador, siempre según el rango de visión de aquéllos. De esta forma, se van encontrando las distintas sorpresas que aguardan a la exploración.

Por otro lado, no se perciben los seres, si los hay, de aquellas zonas por las que ya haya pasado el grupo, pero no estén en ese momento en su rango de visión. O sea, se ve el escenario, pero no los actores.

El mapa automático recoge fielmente el territorio explorado, pero poco más permite: no hay anotaciones ni automáticas ni manuales. La forma en que se les dan las órdenes no puede ser más sencilla: basta escoger al sujeto del comando y escoger, del menú que se muestra en la parte inferior y que depende de cada héroe, lo que quieres que haga. Inmediatamente, procederá a su ejecución en tiempo real. Como las órdenes así pueden ser un poco complejas de dar (piénsese en mitad de un combate con una horda de esqueletos) habitualmente se para el juego para dar las órdenes a los personajes, y una vez dadas se quita la pausa.

La interacción con otros seres y cosas es igualmente fácil: al pasar el cursor por ellos, se muestra la acción que se puede hacer sobre el objeto. Al pulsar, el personaje activo realizará la acción. Así, por ejemplo, se entra en la pantalla de conversación con los NPC. La conversación tiene lugar por turnos. Tras cada párrafo del NPC, se puede típicamente escoger de un conjunto de frases lo que se desea responderle. Hecho esto, vuelve a responder, y así hasta el fin de la conversación.

El combate es en tiempo real, sin paradas. Hay que dar órdenes a los personajes y dejar que se peguen con los monstruos hasta que venza uno u otro. Como ya se ha apuntado, es fundamental aquí el uso de la pausa. De hecho, es tan importante que el propio juego permite configurar pausas automáticas cuando ocurran determinados sucesos, por ejemplo, que un héroe muera o que encuentres una trampa

Francamente, el sistema de combate, en particular, es excelente, y permite combinar nuestras dotes estratégicas con la fuerza los héroes.

Respecto a la magia, los hechizos, una vez se conocen, para lanzarlos han de haber sido previamente memorizados. Esto sólo se puede hacer durmiendo. Por otro lado, cada personaje con poderes tiene un determinado número de hechizos que puede memorizar, y esto para cada nivel. No es un sistema que me guste especialmente (eso de dormir para memorizarlos siempre me ha parecido un rollo pero es el típico para los juegos de los Reinos Olvidados), pero qué se le va a hacer.

Como queda visto, ➤



En esta pantalla se manejan los distintos objetos que acarree cada héroe.


El recuadro recoge las frases que el héroe puede contestar a su contertulio.



La aldea Easthaven está dispuesta en torno a un lago de azules y frías aguas.

pues, el sistema de juego es idéntico al de «Baldur's Gate». No obstante, en el desarrollo se perciben variaciones sutiles. Por ejemplo, parece más lineal, en el sentido de que sólo aparecen en el mapa las localizaciones que hay que visitar en la aventura. Por supuesto, hay más sitios a los que ir, pero sólo son accesibles desde éstas, lo que simplifica de alguna forma la exploración.

Otro aspecto, muy positivo, en nuestra opinión, es que los monstruos no se regeneran aleatoriamente. Os recuerdo que en «Baldur's Gate» podías encontrarte, tras recargar una partida al ser abatido por el último esqueleto de un grupo, una banda entera de estos, con algún ogro para amenizar más el tema. Lo mismo cuando volvías a áreas ya exploradas y, teóricamente, limpias. Además, como los monstruos aparecían en proporción a la experiencia del grupo, te encontrabas de continuo con fregados indeseados. Y encima, difíciles.

También hay que reseñar que, contrariamente a lo que ocurría en «Baldur's Gate», donde sólo generábamos un personaje, y el resto de la cuadrilla se escogía de aquellos NPC que íbamos encontrando y que estaban dispuestos a unirse al grupo, aquí diseñamos el grupo entero, con lo que es fundamental conseguir todas las habilidades desde el principio. Sobre todo, para no dilapidar la experiencia, que sigue siendo difícil de conseguir. Otra buena noticia es que ahora conceden más experiencia por la conclusión de misiones.

## NUESTRA OPINIÓN

Como queda dicho el sistema y desarrollo del juego es prácticamente idéntico al del «Baldur's Gate». Esto no es una crítica, puesto que tal sistema es estupendo y quizá el más adecuado de los inventados hasta ahora para JDR. Lo que sí permite es ahorrar parte de la opinión sobre el mismo.

Los gráficos mantienen la excelencia del predecesor, y se nota que los diseñadores han podido concentrar la imaginación en donde debe hacerse: el escenario y la historia. Los monstruos, objetos y todo, en general, es perfectamente reconocible. Además, el desarrollo va más rápido que en «Baldur's Gate» y sin los problemas que a veces presentaba su scroll. También se tarda mucho menos tiempo en acciones triviales como grabar la partida o cambiar de un área a otra. Pequeños detalles que contribuyen a un mayor disfrute de la aventura. El sonido también tiene una calidad en línea con su predecesor. Hay que destacar, eso sí, que todas las voces están traducidas y, no sólo eso, interpretadas. Estupendo este apartado. Por cierto que está todo el juego traducido, diálogos incluidos. Y con más calidad, por suerte, que el manual.

La historia cabe suponer que será muy absorbente y con giros argumentales en los momentos menos esperados, pues a ello nos han acostumbrado sus creadores, en juegos como los ya citados en este artículo o «Fallout 2». La duda, sobre todo respecto al «Baldur's Gate», es si se habrá o no dado más peso a los enigmas de pensar, aunque sea un poco, o a los combates. Y lo cierto es que, de lo visto, parece que los principales obstáculos con que tropezaremos serán estos últimos. Asimismo, la impresión es que ha bajado el número de NPCs con los que se interactúa, con lo que se resta importancia al diálogo como forma de investigación.

Por cerrar este comentario, «Icewind Dale» se puede resumir fácilmente en «Baldur's Gate» con una nueva historia. Las personas que disfrutaron con aquél lo harán sin duda con la nueva aventura. Claro que eso ya se lo imaginaban y supongo que ninguno habrá proseguido su lectura hasta estas líneas, para ir a comprar el juego nada más ver las fotos.

Ferhergón

## La creación de los héroes

Como es bien sabido, la confección del equipo de héroes constituye el primer paso y uno de los más importantes en todo buen JDR. Y más si, como ocurre en éste, resulta que has de crear a los seis personajes. Piénsese que, por ejemplo, en «Baldur's Gate» sólo se creaba al principal, por lo que las posibilidades de equivocarse son menores: se supone que los diseñadores habrán "dejado" por ahí personajes con las habilidades que necesites para que puedas, en un momento dado, incorporarlos al grupo.

Pues bien, la complejidad de la creación de los héroes depende directamente del número de propiedades que puedas definir. En el caso que nos ocupa, son muchas las posibilidades de elección, y además interaccionan. Por ejemplo, según la raza que elijas podrás escoger unas clases u otras. Así, para modelar nuestro héroe habremos de definir lo siguiente:

SEXO: varón o hembra (nada de sorpresas aquí), teniendo en cuenta que no hay más diferencias que las de aspecto. Uno y otro pueden hacer exactamente lo mismo, no discriminamos por sexo en Faerun. Una vez escogido el sexo, se da a elegir el retrato del personaje de entre una amplia variedad disponible, aunque se puede utilizar cualquier archivo gráfico que se desee.

RAZA: a elegir entre las habituales de AD&D: humanos, elfos, semielfos, gnomos, medianos y enanos. La raza influye en los valores máximos y mínimos de los atributos, que a continuación se describen.

ATRIBUTOS: fuerza, destreza, constitución, sabiduría, inteligencia y carisma. Se tiran los dados para fijar sus valores iniciales, pero se pueden redistribuir quitando puntos de uno de ellos y poniéndoselo al otro, siempre que no se rebasen los umbrales de raza antes aludidos. Cada atributo es el más adecuado para una clase.

CLASE: profesión del personajes, aquello que se le da mejor. Hay muchas posibilidades: guerrero, paladín, explorador, clérigo, druida, ladrón, bardo, hechicero y mago especialista (8 subclases, como nigromante, abjurador...) Además, si el personaje no es humano, normalmente puede ser multiclase, combinando dos y hasta tres de las anteriormente citadas.

ALINEAMIENTO: creencias y comportamiento general ante la sociedad. Puede ser, por un lado, legal, neutral y caótico, y por otro lado, bueno, neutral o maligno. Así, da un total de 9 posibilidades. Por ejemplo, legal bueno (el que corresponde a un paladín).

HABILIDADES: según la clase del personajes se pueden distribuir entre 2 y 4 puntos entre las habilidades de uso de arma que sean accesibles para la clase en concreto. Las habilidades de armas van desde las de munición a las de filo.

HECHIZOS: en caso de que la clase tenga habilidades mágicas, se pueden escoger, primero, qué hechizos conoce el personaje y, segundo, de entre estos, cuales lleva memorizados (y listos para lanzar) al iniciar el juego.

ASPECTO: color de las prendas superior e inferior del personaje para cuando aparezca en pantalla.

VOZ: se puede escoger asimismo la voz característica de cada héroe de entre una amplia selección.

BIOGRAFÍA: se supone que se puede escribir una para el pasado de cada héroe, pero no influye en el desarrollo posterior. Sólo hace bonito.

NOMBRE: por fin, el nombre con que pasará a la historia el héroe.

| | |
|---|---|
| TECNOLOGÍA: | 89 |
| ADICCIÓN: | 93 |

**Reutilización del sistema de juego de «Baldur's Gate» que tan excelente resultado ha dado a sus creadores. Sigue predominando en la aventura el combate, sobre el diálogo o los enigmas. La historia transcurre en las tierras del Norte de los Reinos Olvidados, en las proximidades de la Columna del Mundo.**

puntuación total **91**

# Bienvenida a las tierras del Norte

# Icewind Dale


El templo de Easthaven está finamente decorado y en su cripta reposa el gran guerrero Jerrod.


Esta espectacular estatua es sólo una de las muchas maravillas que aguardan a nuestro recorrido.


El paso entre montañas, nevado como corresponde, invita a la emboscada. Nuestro grupo debe evitar cualquier despiste inoportuno.

Las tierras del Norte son ciertamente inhóspitas y el clima no se puede decir que acompañe. En circunstancias similares, a nadie debe extrañar que un grupo de seis recién llegados a la aldea de Easthaven encamine lo primero sus pasos hacia el calor de su taberna, aunque su nombre suene algo fresquito: Cuna del Invierno. Aquí es donde se encuentran los héroes al comienzo del juego y aquí es donde, resguardados del frío exterior, procedo a contarles algo sobre los primeros pasos a dar en esta tierra ignota. Y además he de apresurarme, que en breve hará su aparición un tal Hrothgar, y la aventura comenzará.

## LA ALDEA DE EASTHAVEN

Easthaven es una pequeña aldea cuyas casas se sitúan en torno a una no menos pequeña laguna, que es la fuente de subsistencia del pueblo. Se trata, en efecto, de un pueblo de pescadores, que explotan al máximo las posibilidades que le brindan los animales acuáticos que usan no sólo como alimento, sino también como base de las numerosas obras de arte que nacen aprovechando sus espinas y se convierten en valiosas tallas.

Entre los servicios que puede proporcionar el pueblo, destacan el Emporio de Pomab, el gran almacén; la posada, conocida como El Ventisquero; el templo de Tempus, dirigido por Everar y en el que, según se dice, está enterrado Jerrod, héroe mítico de las tierras del Norte; y un almacén de pescado, que dirige Churin, aunque propiedad de Gaspar.

Conviene aprovechar las escasas ocasiones que se ofrecen al grupo de ir ganando la valiosa experiencia, con algunas misiones facilillas que se nos presentan al principio de la aventura. Como traerle una botella de vino a Jed, el viejo pescador, y no menos anciano alcohólico, aunque te parezca indigna de tan fabuloso grupo de héroes. Más trabajo requerirá alejar el lobo invasor de la tienda de Apsel, el tallador. Además, como ha perdido las llaves del local, será preciso usar la habilidad del ladrón para descerrajar la puerta y acceder a la improvisada jaula para lobos. También se puede echar una mano a Damian, el hijo de Gaspar.

Sin embargo, la misión más importante la pedirá Hrothgar, si el grupo quiere incorporarse a su expedición a Kalanoth (cosa muy recomendable si no desea pasar el resto de sus días en Easthaven). La misión consiste en investigar el paradero de una caravana que debería haber llegado hace unos días al pueblo, para lo que hay que rastrear la zona al este del lago Dinneshere. Obviamente, la caravana fue asaltada y sus pasajeros aniquilados, como se puede comprobar tras un par de trifulcas con lobos. Y si tienes ganas de marcha, puedes hacer una visita a un nido de orcos que hay en las inmediaciones.

Hecho esto, y tras otro pequeño encarguito doméstico, Hrothgar dará el pistoletazo de salida a la expedición a Kuldahar, que por desgracia tendrá más incidentes de los inicialmente previstos, desembocando todos los sucesos en que nuestra cuadrilla se verá obligada a superar, por si sola, el misterioso Paso de Kuldahar.

Allí esperan goblins de todo tipo, una granja en ruinas, una torre de vigilancia abandonado y un molino con sorpresa. Pero ya habrá tiempo de hablar de todo ello... ahora es el momento de relajarse y mirar la nieve a través de la ventana de la cálida posada...

## ALGUNOS CONSEJOS PARA EL COMBATE

Como queda dicho, el combate con seres malignos, variados y en masa, es un aspecto fundamental en el desarrollo de «Icewind Dale». Ante esta situación, no cabe duda de que al recién llegado le serán de mucha utilidad algunos consejillos.

Los combates masivos son bastante indeseables, pero normalmente inevitables. Ocurren, típicamente, cuando se entra por primera vez a un área, donde aguardan unos cuantos bichos ávidos de sangre. Lo más importante cuando ocurre esto es usar la sangre y la cabeza fría. Conviene mantener a los personajes más débiles lo más cerca posible a la salida.

No es nada recomendable que el grupo se separe de la posición de partida, ya que esto hará que se vea más terreno y entren más energúmenos al combate, dificultándolo más si cabe. Es muy importante que tus héroes más poderosos estén permanentemente ocupados. Estáte atento para que, tan pronto acaben con un monstruo vayan a por otro. Para ello, es muy recomendable el uso de las pausas automáticas que permite el juego.

En el combate cuerpo a cuerpo (la verdad es que en general, en todos los combates) conviene aplicar la sabiduría popular, el famoso "divide y vencerás" es quizá el principal consejo a dar. Conviene avanzar con calma para que los enemigos aparezcan de uno en uno y podamos darles su merecido con más facilidad. Cuando se muestren, lo mejor es esperar con el grupo a que se aproximen. De lo contrario, al moverse nuestros héroes, pueden abrir más terreno, provocando así la aparición de nuevos enemigos que allí estuvieran ocultos y, en suma dificultando el éxito de la batalla.

Para enemigos especialmente fuertes y, sobre todo, si son corpulentos, conviene usar la táctica que ahora se describe: aproximarse a ellos con un héroe rápido; una vez atraída su atención, hay que volcar toda la fuerza de los guerreros sobre el enemigo. Este suele mantener la persecución en su primera víctima; mientras tanto, se puede aprovechar para sacudirle sin peligro para los combatientes. Y todo el tiempo habrás de estar moviendo al cebo fuera del alcance del contrincante.

Respecto a los arqueros, una estrategia para acabar con ellos, siempre que no haya otros monstruos cerca, consiste en aproximarse con el ladrón oculto en sombras. Una vez cerca, se le golpea, con lo que la atención del arquero se vuelve al intruso, y es momento de que los guerreros corran en ayuda del compañero para acabar rápidamente con el malo.

Y cuando os encontréis con un mago o, en general, ser con poderes mágicos... bueno, entonces os daréis cuenta de cuáles son los combates realmente difíciles en este juego.



La aventura llevará a los héroes a lóbregas cuevas con no se sabe qué misteriosos habitantes.

## Punto de Mira

# Así puntúa Micromanía

Todos los que hacemos Micromania venimos siendo interpelados, desde hace tiempo, por una explicación a fondo sobre el modo de puntuar los juegos que, mes a mes, analizamos en estas páginas. No entraremos, ahora, a discutir si nuestra manera de considerar un título es mejor o peor que en otras publicaciones, si somos más o menos exigentes con ciertos aspectos, o si nos gusta comparar un género con otro, así como si nos dejamos llevar por características más o menos comerciales. Nuestra manera de puntuar se basa en la experiencia que todos los miembros de la redacción poseen, y en la elevada cantidad de títulos, de uno u otro tipo, que se han venido contemplando y analizando desde hace años. Por ello, nuestra exigencia es la máxima en todos y cada uno de los aspectos importantes de un programa. Desde la tecnologia, hasta la diversión, pasando por los más pequeños detalles de diseño de acción, calidad gráfica, sonora, originalidad, concepto, planteamientos, plataformas, etc.
En esta tabla podréis encontrar una pequeña guía para comprender mejor nuestro sistema de valoración, y lo que os podéis esperar de un titulo por la puntuación que haya recibido en Micromanía.

**0-49** Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

**50-59** Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

**60-69** Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. *Gamesquad* En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

**70-79** Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen balance entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

**80-89** Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

**90-94** Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

**95-99** Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescidible en toda buena colección.

**100** ¿Existe el juego perfecto? Hasta ahora nosotros no lo hemos visto.

# Wacky Races

## Os espero en la meta

- Compañía: **INFOGRAMES**
- Disponible: **PC, PLAYSTATION**
- V. comentada: **PC**
- Género: **ARCADE**

**CPU:**Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 23 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No




Vuelven a nuestras pantallas, ahora a la del PC, esos dibujos animados, que tan buenos ratos nos hicieron pasar ya hace algunos años, en un juego dirigido a los más pequeños de la casa, con el que los más maduritos podrán recordar viejos tiempos intentando llegar los primeros a la meta en una endiablada carrera.
Para quien conozca los dibujos animados en los que se basa el juego, no hace falta mas explicación, pero los despistados han de saber que las carreras de estos personajes, cada uno con un modelo de coche de fabricación propia, no son precisamente limpias. Con los objetos que vayamos recogiendo iremos acumulando distintas formas de frenar la velocidad de los oponentes (bolas de fuego, rocas, chorros de aceite…)

«Wacky Races» presenta cuatro modos de juego –practicar, carrera individual, campeonato y modo lucha- en el que salvo el modo practicar los demás permiten uno o dos jugadores.
En cuanto a los gráficos, –aunque no es la parte más importante para valorar el juego, puesto que su misión fundamental es divertir y desde luego cumple el objetivo con creces–, tanto escenarios como personajes, así como sus vehículos, están fielmente representados respecto a los originales de la tele. De igual forma ocurre con los sonidos, una música típica de esta serie con la voz de los personajes en irónicos comentarios que sin duda son exactas a las reales.

*A.L.C.* **60**

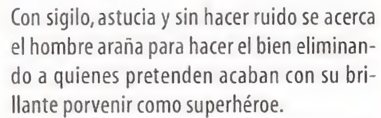
# Spiderman

## La noche, nuestra aliada

- Compañía: **ACTIVISION**
- Disponible: **PLAYSTATION, N64**
- V. Comentada: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Se recomienda Visual Memory • Acepta Dual Shock • Un solo jugador



Con sigilo, astucia y sin hacer ruido se acerca el hombre araña para hacer el bien eliminando a quienes pretenden acaban con su brillante porvenir como superhéroe.
Sacado del cómic, este entrañable personaje que, a pesar del tiempo transcurrido desde que vio la luz sigue contando con muchos incondicionales que le han seguido a lo largo de los años, llega de nuevo a las pantallas de los televisores en un divertido videojuego que garantiza la diversión.
Y es que a pesar de tener un manejo considerablemente sencillo, tanto en los menús de configuración como en su faceta de jugabilidad, no deja de sorprender la adicción que provoca desde el primer momento.



Su argumento, que no sorprenderá a los seguidores de la historias del superhéroe, invita a jugar por la intriga que supone recorrer las calles y edificios en busca del malhechor procurando no ser descubierto, y en caso de serlo actuar con serenidad y dinamismo.

# Terracon
# Misión alienígena

- Compañía: **SONY COMPUTER ENTERTAIMENT**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **AVENTURA**

Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Un solo jugador



La acción del juego nos sitúa en al planeta Venus, donde la población de alienígenas ha sido destruida por un "superser" que se ha revelado frente a sus creadores. Manejando a un pequeño héroe deberemos destruir a este poderoso sublevado resolviendo las numerosas misiones que se nos plantean.
Clásico argumento que a nadie sorprende pero que da vida a un juego que por su sencillez satisfará a quienes busquen un entretenimiento directo y sin complicaciones. Es curioso comprobar como esa aparente sencillez del juego contrasta con la dificultad de los menús de configuración, que pecan de ser poco intuitivos y por tanto difíciles de comprender. A pesar de no complicarse, la jugabilidad –dejando a un lado lógicamente el aumento de la misma conforme avanza el juego– puede ser de mucha ayuda para quienes no estén acostumbrados e este tipo de género, jugar en principio la misión de aprendizaje, que hará familiarizarse con el manejo del personaje y sus funciones para sacarle el máximo rendimiento una vez puestos en faena.
En cuanto a su calidad gráfica, podemos decir que se ha conseguido pasar el examen con un notable en cuanto a gráficos y suavidad de movimientos. Lástima que los diálogos no hayan sido doblados al castellano a pesar de haberse traducido el juego en su faceta escrita.

*I.P.P* **72**

# Team Buddies

## Cuidado con las armas

- Compañía: **PSYGNOSIS/SONY COMPUTER ENTERTAIMENT**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ESTRATEGIA**

Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • un solo jugador



La luna nueva ha ensombrecido el cálido y tranquilo país de los Buddies, y ahora estos pequeños y simpáticos personajes luchan sin cuartel por unas peligrosas y extrañas cajas que contienen armamento de todo tipo. Han aparecido distintos bandos diferenciados por colores. ¿Serás capaz de detener esta guerra…?.
A primera vista el argumento parece hecho a medida de los peques de la casa, cosa que se confirma tras ponernos frente al televisor con el mando en la mano. El funcionamiento es bien sencillo, basta con elegir los colores de tu ejército favorito, y a la pista a luchar…
La diversión del juego pasa por comprender la sencilla mecánica del juego, aunque bien es cierto que se trata de un título que aumenta su entretenimiento si tenemos un amiguete que quiera echar una partida con nosotros.
Con un colorido despampanante y gráficos propios de épocas pasadas, «Team Buddies» destaca por su capacidad de entretenimiento, orientado principalmente a un público de corta edad, en el poco importa si la calidad de los gráficos y resolución de los mismos brillan por su ausencia. Es por esto por lo que este título cumple a la perfección las expectativas creadas, que pasan por enganchar frente a las pantallas a los más pequeños, máxime teniendo en cuenta que el juego está traducido al castellano, lo que facilita la comprensión por el público al que va dirigido.

*I.S.A.* **65**




La movilidad del personaje está dotada de múltiples opciones, ya que andar lógicamente no es la primera premisa, y sí el gatear pegado a las paredes y techos, que sin duda son nuestra principal arma para conocer en cada momento la posición del enemigo y buscar así el mejor momento y lugar para saltar sobre él derrotándole sin más miramientos. Sin brusquedades en los movimientos, ni formas poligonales que resalten, «Spiderman» posee un calidad gráfica correcta que está a la altura de su jugabilidad, que es al fin y al cabo lo que importa.
Un título completo que cumple todas las premisas necesarias para tacharle de buen juego: sencillez, jugabilidad y adicción.

*P.L.L.* **75**

# Cruzadas

## Enigmas sin resolver

- Compañía: **INDEX**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA GRÁFICA**

**CPU:** Pentium 100 MHz • **RAM:** 16 MB • **HD:** 9 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No





El asalto a un monasterio provoca que las reliquias del Santo Sepulcro hayan desaparecido, y una parte de la historia está en peligro, pero el caballero Arthaud tiene como misión, por orden expresa del Rey de Francia, recuperarlas y deshacer el complot que existe en Tierra Santa.
Un argumento histórico para una aventura cuya acción se sitúa en el año 1183, y que plantea muchos retos para los amantes del género que contarán con la ayuda de una amplia enciclopedia. En cuanto al resto, poco que comentar, básicamente debemos recorrer el camino recogiendo objetos e información para avanzar.
La mayor diferencia con el resto de aventuras gráficas existentes, radica en la forma de juego. No se trata de un personaje al que tenemos que ir moviendo de lado a lado, tampoco es una aventura en primera persona. Son escenarios cuasi estáticos que se presentan en pantalla en los cuales se pueden escuchar distintas conversaciones y recoger los objetos que sean necesarios. Unos escenarios con gran calidad gráfica y bien ambientados en la época en que se desarrolla el juego.

*A.L.C.* **65**

# Star Trek: invasion

## Nuevos mundos

- Compañía: **ACTIVISION**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Un solo jugador






Un nuevo título del omnipresente serie "Star Trek" llega a Playstation en forma de videojuego. De la archiconocida serie se han hecho juegos de muy diversos géneros, en este caso tratamos con un arcade, en el que debemos ir manejando una nave de combate por el espacio consiguiendo los objetivos que se irán marcando conforme vayamos avanzando.
Juegos de este tipo ya conocemos unos cuantos, poco avanzados tecnológicamente pero con gran capacidad de entretenimiento y jugabilidad. Este no le va a la zaga, y sigue siendo más de lo mismo. Posee una interfaz gráfica exacta al resto de títulos de la saga existentes en las plataformas disponibles, y un sólo modo de juego en el que se van recorriendo distintas misiones con distintos objetivos, empezando por una misión de adiestramiento.
Haciendo una reflexión en voz alta podríamos plantear la posibilidad de disfrutar algún día un título que encarne lo bueno que hay hasta ahora impuesto en este género y que a la vez plantee nuevos retos y formas de jugar. Con títulos impresionantes como «StarLancer» para PC, ¿alguien cree que no es posible...?

*I.P.P.* **67**

# X-men: Mutant Academy

## Lucha de especies

- Compañía: **ACTIVISION**
- Disponible: **PLAYSTATION,GB**
- V. Comentada: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Uno o dos jugadores





Al más puro estilo «Street Fighter» se presenta este título cargado de combates, con sus golpes y magias. Con una mecánica similar al mencionado juego mencionado «X-Men: Mutan Academy», no presenta novedades, eso sí encontramos muchos modos de juego –arcade, versus, survival, academy y cerebro–, aparentemente distintos pero que no proponen nada nuevo una vez son examinados. El objetivo del juego se basa en conseguir ganar el mayor número de combates posibles de forma que vayamos avanzando, y el truco consiste en saber manejar a la perfección todos los golpes de que dispone el juego, ya que los ocho botones disponibles en el pad corresponden cada uno de ellos a un golpe distinto, sin contar claro está las combinaciones posibles entre los mismos.
Sin duda la espectacularidad de este tipo de juegos, viene determinada por los gráficos que componen tanto escenarios como personajes, así como los efectos sonoros, de amplio repertorio además de espectaculares. Los numerosos protagonistas de las peleas son de un colorido vistoso y rasgos característicos de agresividad, sin duda la combinación perfecta para crear un ambiente de juego belicoso y atrayente a los ojos.

*P.L.L.* **69**

Compañía: **MICROPROSE**
Disponible: **PC**
Género: **DEPORTIVO**



**Desde que G. Crammond diseñara el primer título de la saga «Grand Prix» ha llovido mucho, pero no por ello ha dejado de sorprendernos, muy gratamente, con cada nueva entrega de la serie, depurando hasta la perfección lo que parecía a priori inmejorable. Ahora, una vez más, Microprose, y Crammond, vuelven para demostrar que en la simulación de la Fórmula 1 son los maestros por excelencia.**

**CPU:** Pentium II 266 MHz · **RAM:** 32 MB · **HD:** 340 MB · **Tarjeta 3D:** No (Se recomienda, Direct3D)· **Multijugador:** Sí (TCP/IP, IPX, serie, módem)

| | |
|---|---|
| **TECNOLOGÍA:** | 93 |
| **ADICCIÓN:** | 97 |

**Geoff Crammod ha vuelto a conseguir con «Grand Prix 3» un nuevo podium en cuanto a la simulación de conducción se refiere. La base de datos del programa hace referencia a la temporada del 98, una pequeña mancha en el curriculum de un programa genial. No se desvía ni un ápice, sólo para mejorar, de la línea ya marcada por su antecesor, lo que ya de por sí es una garantía.**

puntuación total **94**




# Grand Prix 3

## Esto sí es fórmula 1

Del mismo modo que ocurría en anteriores entregas, nada más arrancar el programa lo primero que vemos es una presentación de escándalo, con vídeo real con una calidad y sonidos fuera de toda duda.

Pero cuando entramos en el juego en sí, lo primero que nos viene a la mente es el estilo inconfundible que ya atesora una gran saga como es «Grand Prix», pues lo primero que se nos ofrece es la posibilidad de jugar una carrera rápida –por aquello de probarlo cuanto antes, imaginamos– o ir al menú principal. Evidentemente, todos aquellos fanáticos de la saga, y aquellos que no lo seamos también, acudiremos directos al menú principal para darnos cuenta del potencial tan fastuoso que nos ofrece.

**El aspecto climatológico ha tenido una especial importancia en el desarrollo de «GP 3», alcanzando un realismo inusitado**



Uno de los aspectos que más llamá la atención en el juego es el perfecto modelado de los monoplazas, puesto que llegan a ofrecer un aspecto tan realista que se puede dudar que estén formados por polígonos.

### COMO SIEMPRE, TODO OPCIONES

Pues sí, todo son opciones de configuración, desde las habituales para modificar la resolución de pantalla o los sonidos, pasando por los controles, hasta llegar a la configuración del propio equipo, de la carrera y un largo etcétera que ya conocíamos de anteriores entregas de la serie.

LLegados a este punto seguro que muchos de vosotros os estaréis preguntando: muy bien,





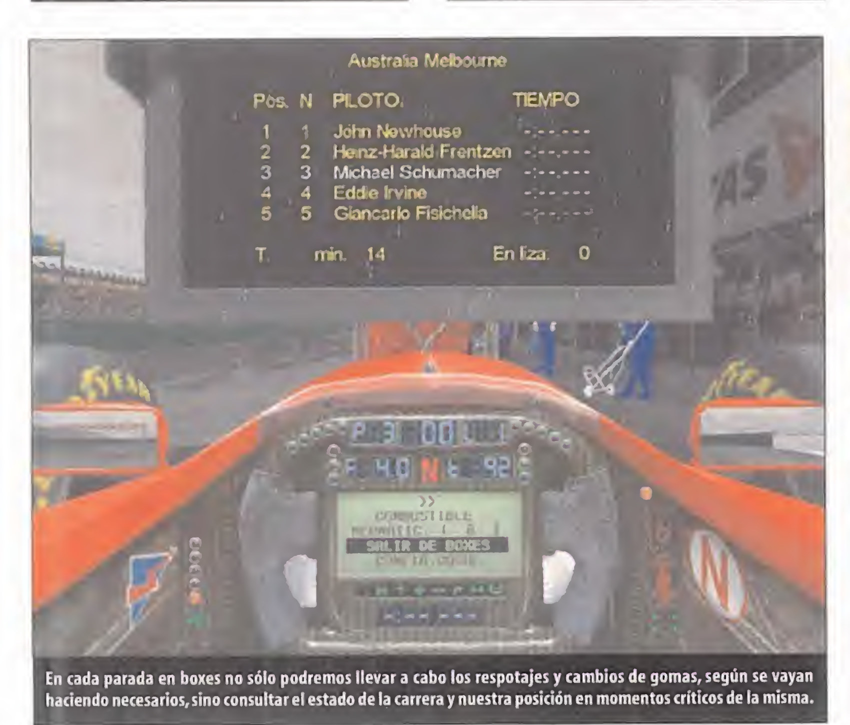
Algunas escenas del juego parecen sacadas de una retransmisión televisiva, según el ángulo usado.




La configuración de la parrilla depende de lo bien que lo consigamos hacer en la clasificación previa.



Las salidas del circuito nos harán perder un tiempo precioso, pudiendo impedirnos continuar la carrera.




En cada parada en boxes no sólo podremos llevar a cabo los respotajes y cambios de gomas, según se vayan haciendo necesarios, sino consultar el estado de la carrera y nuestra posición en momentos críticos de la misma.




Una pantalla final de ajustes del coche nos permitirá modificar aspectos no contemplados inicialmente, pero de vital importancia, como los neumáticos.



## Ciertos detalles gráficos se podían haber mejorado, aunque el conjunto ofrece gran calidad




si todo hasta ahora es casi como nos lo ofrecía «GP2», ¿cuál ha sido realmente el cambio que ha experimentado esta nueva versión de la saga de Geoff Grammond? Pues evidentemente, como demuestran las pantallas que ilustran el artículo, el apartado de los gráficos es sencillamente genial, y lo mejor de todo es que no necesita el maquinón del siglo para poderlo ver con todo lujo de detalles. Pero vayamos por partes.

### GRÁFICOS Y SONIDO DESLUMBRANTES

Como es lógico, vamos a empezar con uno de los factores que más llama la atención, como ya nos ocurrió cuando probamos «Grand Prix 2», y es el tema de los gráficos y los sonidos. Empezando por la calidad gráfica del programa, decir que no tiene ni un solo elemento que aparezca en pantalla que sobre, especialmente en lo que a representación del modelo del monoplaza se refiere, pues hasta el más mínimo de los detalles ha sido incluido para que no nos falte la sensación de inmersión en el juego. Pero uno de los apartados que más nos ha sorprendido ha sido en los reflejos que es capaz de mostrarnos el motor sobre el que se mueve «Grand Prix 3», pues desde el casco de los propios pilotos, pasando por el de las carrocerías de los monoplazas, hasta un efecto espejo en el asfalto cuando llueve que quita el hipo, ha sido plasmado con un acierto tan brutal que casi llega a creer que realmente estamos en el interior de una de esas bestias de incontables caballos de potencia.

Evidentemente, para que este despliegue de gráficos sea manejable por un ordenador "normal" para los tiempos que corren, ha sido necesario que los elementos que quedan fuera de pista no sean más que mapas de bit planos, es decir, en 2D, para evitar la sobrecarga ►

## Busca las diferencias





Muchos de vosotros seguro que habéis pensado que existen pocas diferencias entre «Grand Prix 3» y su predecesor. Para disipar cualquier duda en este sentido, os proponemos un pequeño juego, que busquéis las evidentes diferencias entre uno y otro. El espíritu «Grand Prix» se mantiene; las diferentes vistas, las repeticiones, incluso hasta las teclas de control por defecto son las mismas pero... ¿acaso esto no nos facilita mucho las cosas a todos los fanáticos de la saga?





## El clima sí importa



Efectivamente, en «Grand Prix 3» uno de los factores que más van a influir en la conducción de cada monoplaza, y de cada usuario al fin y al cabo, es el tema del clima que tengamos en carrera, pues como se puede deducir, no es lo mismo conducir una potente máquina de éstas cuando hace una temperatura exterior de 30 grados centígrados con un sol de justicia, que hacerlo con un chaparrón de los de aúpa. Amén de esta consideración lógica, en «Grand Prix 3» ►





también es posible que durante el desarrollo de un determinado Gran Premio cambien de un día para otro las condiciones climatológicas, o incluso justo después de dar la vuelta de calentamiento antes de la carrera oficial, momento en el que, por supuesto, deberemos hacer los cambios pertinentes para poder llevar a buen fin la carrera.

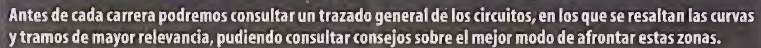
También es bastante evidente que todos estos cambios serán sólo producto de nuestra experiencia en los entrenamientos fuera de temporada, ya que conocer al dedillo cada chicane, cada curva o cada peralte de todos y cada uno de los circuitos es el pan nuestro de cada día en la Fórmula 1.

## Multijugador e internet



Desde luego, un juego de las características de «Grand Prix 3» no podía por menos que superar en el tema del multijugador a su predecesor, pues ya era en «Grand Prix 2» bastante bueno. Ahora las posibilidades se han ampliado, y se han mejorado, y mucho, las que ya existían, a tenor de los tiempos que corren. Pero amén de la jugabilidad que proporciona el modo multijugador de «Grand Prix 3», otro factor que hizo a esta saga destacable era la posibilidad de utilizar archivos predefinidos por otros usuarios para o bien actualizar el juego en cuanto a datos de la actual temporada de Fórmula 1, o bien cargar perfiles de cada circuito que nosotros mismos hayamos creado o incluso hayan creado otros, pues permite una total modificación de todo lo que se refiere a la base de datos que desarrolla.





Antes de cada carrera podremos consultar un trazado general de los circuitos, en los que se resaltan las curvas y tramos de mayor relevancia, pudiendo consultar consejos sobre el mejor modo de afrontar estas zonas.



**La perfecta telemetría, y el trazado de los circuitos, realistas hasta el extremo, son de lo mejorcito de «Grand Prix 3»**

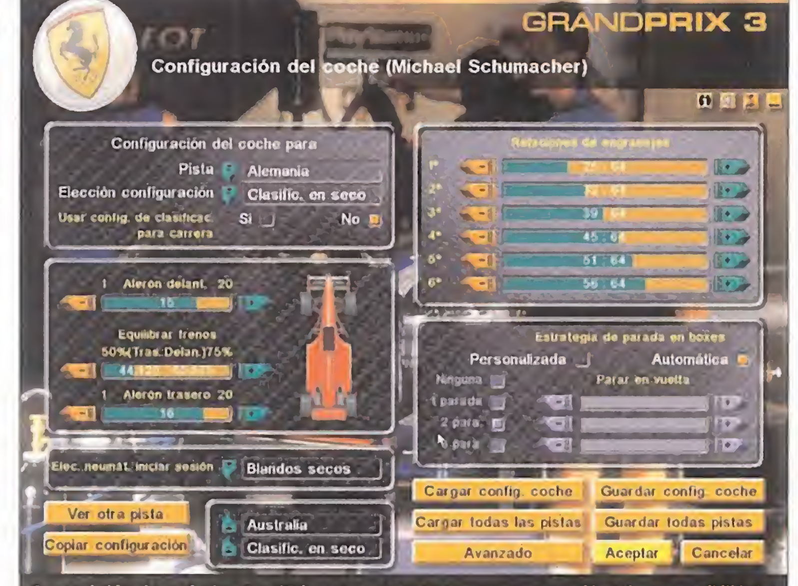



de procesador y tarjeta de vídeo, lo cual no deja de ser un factor que sólo afectará a aquellos que sean amantes de la perfección total, pero que en absoluto llega siquiera a molestar, pues todo lo demás ya de por sí es sorprendente.

En cuanto al apartado de los sonidos ocurre tres cuartas partes de lo mismo, pues desde los adelantamientos, frenazos, rugidos del motor, roturas del mismo, todo absolutamente todo ha sido reflejado con gran maestría, máxime si se dispone de una tarjeta de sonido 3D, ya que entonces creeremos de verdad que detrás de la silla en la que estamos sentados frente a nuestro ordenador viene un rival dispuesto a robarnos esa posición que tanto trabajo nos ha costado conseguir. Pero, siempre hay un pero, el problemilla –no se puede llamar problema pues tampoco afecta al conjunto– es que los sonidos, sea cual sea el monoplaza que hayamos elegido, siempre son los mismos, es decir, no varían entre coger un Ferrari o un McLaren, y eso es algo que los puristas notarán, aunque brevemente, como decimos.

### OPCIONES A RAUDALES

Como ya decíamos al principio de estas líneas, una de las características que siempre ha diferenciado a la saga «Grand Prix» de otros títulos de Fórmula 1 es todo lo que hace referencia a las opciones de conducción. No sólo hablamos de la ayudas con las que contaba ya «GP2», que «Grand Prix 3» tiene, ni a los tipos de carrera que ya había, que también, si



Como es habitual en todos los «Grand Prix», esta nueva entrega eno es una excepción en lo que a posibilidades de configuración de los monoplazas se refiere, dejando ajustar cada detalle al gusto del jugador.

no a la cantidad de variables que se pueden modificar para cada carrera relativas al comportamiento del coche –algo antes también contemplado–, aunque aquí es donde hay que hacer un inciso importante, pues se ha mejorado todo el sistema para asemejarlo lo máximo posible a lo que debe ser el retoque de un monoplaza en la realidad, sin contar, claro está, con los conocimientos que un ingeniero de una determinada escudería puede tener lógicamente.

Punto y aparte hay que hacer a la hora de evaluar el modo multijugador, que se ha mejorado bastante con respecto a su predecesor, permitiendo ahora un mayor número de coches y conexiones, datos que podéis ver en el recuadro adjunto.

Otro tema muy importante que se ha tenido en cuenta a la hora de realizar «Grand Prix 3» es todo lo relativo a la alteración de las condiciones climáticas, pues ahora será posible que dentro de un mismo Gran Premio nos encontremos que en los entrenamientos oficiales del circuito antes de la carrera podemos tener un tiempo soleado, y justo cuando llega el día de la competición ha amanecido con posibilidad de lluvias, lo que nos hará cambiar, lógicamente, la configuración del coche según esas condiciones, algo que se da en las carreras reales.

Con todo esto que hemos descrito no se refleja realmente todo lo que puede dar de sí «Grand Prix 3», pues muchas de las excelencias de este programa se nos quedan en el tintero por causa del espacio, pero sin duda también permitirá que disfrutéis de lo lindo con un programa al que difícilmente se le puede reprochar algo, salvo que ha tardado mucho en llegar hasta nosotros y que los datos –oficiales, claro está- que maneja son de la temporada del 98 -¿cuánto tiempo tardarán en publicar los adictos a la saga parches para poder actualizar dichos datos?–.

Un sobresaliente para los chicos de Microprose, pues han vuelto a conseguir el podium. De «Grand Prix 3» sí se puede decir que es Fórmula 1, y de la mejor.

*G.T.R.*

Compañía: **KOEI/VIRGIN INTERACTIVE**

Disponible: **NINTENDO 64**



**Después de un periodo de cierta escasez de títulos de acción, en N64 han ido apareciendo a lo largo del verano un buen número de cartuchos repletos de adrenalina, entre los que «Operation Winback» se convierte en uno de los más relevantes**

Recomendado: Controler pack Rumble pack

| TECNOLOGÍA: | 88 |
|---|---|
| ADICCIÓN: | 89 |

**Es un clásico juego de acción y espionaje, dotado de una ambientación cercana a lo cinematográfico.**

**El comportamiento de los enemigos es, en ocasiones, demasiado predecible.**

**Incorpora un buen diseño en el control de movimientos y un buen nivel de interacción con el entorno.**

puntuación total **88**



# Operation Winback
## Amenaza la tormenta de fuego

Un centro de investigación ha sido barrido de la faz de la tierra dejando tan solo un tremendo socavón donde algún día estaba emplazado el complejo. Poco después de la hecatombe las autoridades militares no han tardado en confirmar que el devastador rayo de energía, capaz de causar una destrucción así, sólo podría proceder del satélite GULF, un ingenio fruto de la más avanzada tecnología espacial y militar cuyo control ha sido tomado por una organización terrorista, lo que no puede reportar nada bueno.
Por tanto, y como pertenecientes a un cuerpo de operaciones especiales SCAT, nuestra labor es recuperar el control del satélite antes de que los terroristas de la organización Crying Lions, cuyo mando ostenta un tal Kenneth Coleman, tengan ocasión de volver a destruir cualquier otro objetivo.
A partir de este punto nuestro protagonista, Jean-Luc Cougar, irá descubriendo una trama que irá mucho más allá de lo que en un principio parecía la ya de por sí difícil misión de recuperar el GULF.



El tal Coleman se ha empeñado en poner el mundo patas arriba hasta que le concedan la soberanía de su supuesta nación Zarozcia.



La puntería no es problema, aunque sí lo es saber moverse y controlar bien el ángulo de cámara que necesitemos en todo momento.

Como podéis sospechar, bien podríamos decir que estamos ante un juego cuyo estilo, planteamiento y también resultado y calidad son idénticos a «Metal Gear Solid», sólo que en esta ocasión la mayor potencia de la máquina hace posible una mejor apariencia gráfica, además de incorporar un guión con algo más de profundidad y diversidad en las situaciones planteadas.
Queda fuera de toda discusión que Nintendo 64 no está ya a la última en cuanto a prestaciones, pero la gente de KOEI ha sabido aprovechar el potencial disponible y lo que es tan importante o más, hacer que el juego esté libre de errores y fallos en lo que respecta al engine. Es decir, es sólido y está bien acabado.
El protagonista gozará de muchas formas de interacción, siendo habitualmente necesario adoptar otros ángulos de cámara para otear a nuestro alrededor. Están contemplados los movimientos al más puro estilo "Miami Vice", para disparar tras las esquinas y también es posible subir escaleras y otras esconderse, subirse a un objeto, etc. No es tan variado, sin embargo, el equipo de armas disponible, sólo cinco, pero más que suficientes para mantener a raya a los malintencionados enemigos; lanzacohetes, escopeta, subfusil y pistola, más algún que otro juguetito que tanto les gusta usar a los chicos encargados de las operaciones especiales.
Otro aspecto a destacar, que confirma lo que hasta ahora vamos diciendo, es la traducción, porque los diálogos no solo aparecen en nuestro idioma sino que resultan convincentes y acordes con el tono de la acción que ofrece el cartucho.
Sí, es cierto que el grado de originalidad que aporta no llega a la milésima pero, con toda seguridad, no estaba ésta entre las pretensiones de KOEI.
Su intención era, suponemos, crear un programa que respondiera a la demanda de cierta parte de los usuarios de esta plataforma, un juego algo más "adulto" con más acción y con un nivel técnico ciertamente elevado. Si así era, desde luego, lo han conseguido.

*S.T.M.*

Las trampas, basadas en multitud de sensores de láser e infrarrojos están a cada paso. Aunque al principio se avisa para no pillarnos despistados.



He aquí el satélite estratégico, cuya devastadora potencia de fuego se encuentra ahora en manos de una organización con planes muy siniestros.

- Compañía: **THIRD LAW/TAKE 2**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ACCION**



**El último representante de la acción 3D en llegar al mercado toma como referencia el nombre de un grupo de rock, mientras se apoya en un popular engine, Lith Tech. Pero, ¿es esto suficiente para ofrecer unos resultados óptimos?**

**CPU:** Pentium II 266 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 300 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (D3D) • **Multijugador:** Sí (Hasta 16 jugadores en IPX, TCP/IP, Internet)

| | |
|---|---|
| TECNOLOGÍA: | 85 |
| ADICCIÓN: | 50 |

**La ambientación resulta bastante aceptable en determinados momentos, y compensa su falta de originalidad.**
**Técnicamente, LithTech ha sido mejorado para adaptar ciertos efectos visuales, con resultados bastante dignos.**
**Plano en el diseño de acción, variedad y diversión. No aporta nada nuevo.**

puntuación total **60**



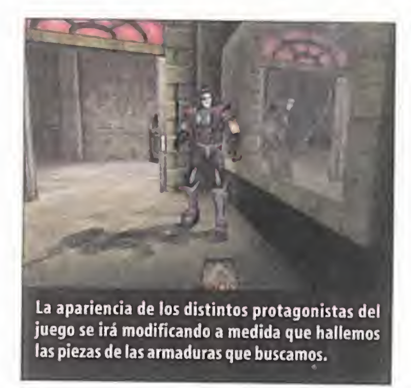
# Kiss: Psycho Circus. The Nightmare Child

## Uno más para escoger

Durante la última parte de la década de los setenta, y buena de los ochenta, Kiss se perfiló como uno de los grupos de rock más llamativos del panorama musical. No es que su música fuera sobresaliente (bueno, como siempre, es una cuestión de gustos) pero, sí es cierto que sus actuaciones en directo eran un verdadero espectáculo. La misma estética de los integrantes del grupo ya era algo digno de verse, y algo de eso también hay en la última producción de Third Law. Sin embargo, este «Kiss. Psycho Circus. The Nightmare Child» tiene que ver con el grupo del que toma el nombre tan sólo de pasada, pues no se puede decir que sea un juego que realmente se base en el conjunto musical, como tal, para su desarrollo, de no ser por ciertas referencias a los integrantes del mismo, pues los protagonistas de la acción son también cuatro y, en la parte final de cada una de sus aventuras, adoptan un aspecto similar al que los músicos mostraban en sus conciertos.



Aunque algunas de las armas disponibles ofrecen un cierto nivel de originalidad, la mayoría de las mismas resultan harto conocidas.



La apariencia de los distintos protagonistas del juego se irá modificando a medida que hallemos las piezas de las armaduras que buscamos.

«Psycho Circus» fue el nombre de la última gira que los Kiss iniciaron como despedida del grupo, unos cuantos años después de que su momento de gloria pasara. Más viejos, algo más gordos y con sus canciones más emblemáticas, recorrieron diversos escenarios para dar el adiós definitivo a sus fans. Y, hasta ahí, la relación entre el juego y la banda.
«The Nightmare Child» adopta las formas típicas de cualquier juego de acción 3D en perspectiva subjetiva. Decorados claustrofóbicos, monstruos y criaturas sacadas de la imaginación más enfermiza y delirante, cuatro personajes que deben deambular por cinco mundos diferenciados y, finalmente, una panoplia de armas con las que intentar hacer frente a las legiones de enemigos que se nos echarán encima de manera constante.
No se puede decir que estemos ante un juego de baja calidad, porque no es cierto. Sin embargo, con el tiempo que Third Law ha estado desarrollando este título, buscando además un apoyo (independientemente de que éste se encuentre justificado, o no en la acción del juego) en el nombre de un conocido grupo de rock, los resultados no son sobresalientes, en comparación con la multitud de títulos del género que se encuentran disponibles, ni ofrece nada reseñable, o que lo haga distanciarse ni ir más allá de lo más que conocido. Técnicamente no se pueden poner muchos peros, pues LithTech es un engine de notable potencial. Pero, precisamente por esto, es en el diseño de acción donde «The Nightmare Child» debería haber echado el resto, aunque no se percibe por ningún sitio nada que no se haya visto una y mil veces.



El ataque masivo de enemigos es una constante que se mantiene a lo largo de los distintos mundos y niveles de «The Nightmare Child».

El modo de un jugador resulta monótono, con un contenido lineal, enigmas simples y variedad justita, que sólo se ve rota en su estilo plano por lanzar ataques en masa de decenas de enemigos de manera simultánea, pues gran parte de la acción se basa en la localización y destrucción de generadores de monstruos. Por otro lado, el multijugador aporta algo más de entretenimiento, con hasta 16 usuarios, aunque con unos niveles algo sosos.
En definitiva, un juego que es, técnicamente, bueno, pero cuenta con graves lagunas en diseño, variedad y diversión. Un título más que añadir al género y una oferta más para escoger entre los distintos títulos disponibles, aunque no, ciertamente, la mejor.

*F.D.L.*

Punto de Mira

- Compañía: **SEGA SPORTS**
- Disponible: **DREAMCAST**
- Género: **DEPORTIVO**




**Sega Sports lo ha vuelto a hacer. Ha vuelto a sorprender a propios y extraños con un programa que nos viene a demostrar que la potencia de la máquina de Sega no es una simplemente una coincidencia, pues todo lo que se representa en «Virtua Tennis» roza casi, casi la perfección, alcanzando unas cotas de realismo deslumbrantes, hasta el punto de perder el control de horas de juego al ponerse frente al televisor.**




Se recomienda Visual Memory • Acepta Vibration Pack • De uno a cuatro jugadores

| | |
|---|---|
| TECNOLOGÍA: | 94 |
| ADICCIÓN: | 97 |

**La calidad conseguida en esta conversión de la recreativa la supera a ésta con creces en todos los apartados. Los jugadores fallan pocas veces, y se hecha en falta un mayor número de jugadores. La similitud de este título con el tenis real es fantástica, así como la adicción que provoca a cada uno que lo prueba.**

puntuación total **96**




En los partidos de dobles en pistas duras primarán lo reflejos por encima de todo, además de la buena colocación, pues el ritmo es vertiginoso.

# Virtua Tennis

## Juego, set y partido

Efectivamente, como ya lo ha demostrado en otras ocasiones, la división deportiva de Sega ha conseguido con «Virtua Tennis» que comprarse una consola Dreamcast sea casi obligatorio para los adictos a los grandes juegos, y también para aquellos que gusten de disfrutar de programas con una calidad y realismo desbordantes. Y ni que decir tiene que incluso llega a desbancar a su padre, la versión de recreativa, en muchos de los aspectos.



Podremos decidir incluso hasta el vestuario que llevará el jugador que queramos controlar, lo que nos da una idea del potencial de «Virtua Tennis».

En el circuito mundial podremos comprar desde una raqueta o un buen refresco energético, hasta contratar los servicios de un jugador para dobles.

### PARA NO ABURRIRSE

Pero vayamos por partes. Para empezar, los modos de juego que nos ofrece ya dicen mucho, pues podremos jugar en modo arcade como lo haríamos en la propia recreativa, contando para ello con la posibilidad de jugar con otros tres contrincantes (humanos o no), y según vayamos ganando partido iremos subiendo hasta llegar a lo más alto; luego estaría el modo exhibición, novedad con respecto al original «Virtua Tennis», donde disfrutaremos un partido simple contra otro u otros, también con la posibilidad de jugar a dobles o simples; y, como colofón, estaría el modo campeonato o circuito mundial, en el cual cogeremos a uno de los tenistas que nos brinda «Virtua Tennis» e intentaremos llevarle a lo más alto del ranking mundial del ATP. Éste, que nos parece el más atractivo para jugar solo, consta de pistas de entrenamientos diversos, además de partidos a dobles o simples donde cada vez que ganemos se nos revalorizará dicho ránking, además de ir ganando dinero con el que comprar material y contratar a nuestro doble, que manejará la propia consola. Evidentemente, de la misma forma que subimos en el APT, también podemos bajar si no lo hacemos de una manera correcta, a lo que hay que sumar que según vayan siendo de mayor nivel los jugadores, más difícil será vencerles.

**Es sorprendente ver cada uno de los movimientos de los jugadores, fiel representación del modelo que simulan**

### FIEL REPRESENTACIÓN

Desde luego, lo que más nos ha llamado la atención es el tema que trata, ya que casi nunca, hasta ahora, nadie había conseguido plasmar con tal grado de realismo un programa dedicado al tenis. Y no ya por la elevada calidad gráfica de «Virtua Tennis», que sí, ni tampoco por los sonidos, que también –y de lo que más tarde hablaremos–, si no por los movimientos de los diferentes jugadores, como voleas, passsing shots, dejadas, mates..., y así un largo etcétera, pues las posibilidades que ofrece el programa son casi infinitas.
Todo esto que comentamos no sería genial si no estuviese avalado por un control también que se saliera de lo normal –algo que, generalmente, todos los programas dedicados al deporte de la raqueta no consiguen plasmar de una manera fiel a la realidad–. Y Sega, su



Absolutamente todos los detalles de cada pista y de cada jugador estarán representados en nuestro monitor, con una calidad sorprendente.

**Sega ha vuelto a demostrar que en esto de los deportes son grandes profesionales**




Evidentemente, como pasa en la vida real en un partido de cualquier ídole, nuestros tenistas mostrarán júbilo o cabreo si el punto ha sido favorable o lo hemos perdido, respectivamente.




Ésta es la invitación que se nos dará para participar en el World Circuit, donde se nos permitirá entrenar, jugar partidos o ir de tiendas.




No todos los partidos acabarán con un resultado tan contundente, pues a medida que subamos en el ranking, los contrincantes serán más duros.



En las repeticiones se puede apreciar el potencial de la máquina de Sega, con todo lujo de detalles por si protestamos el punto.

división deportiva, lo ha conseguido, pues no sólo bastará con llegar a la pelota y dar al botón, sino que habrá que darle una dirección concreta y una fuerza determinada para poder ganar el punto. Dicho de otra manera, anticiparse al golpe nos dará la oportunidad de mandar la bola donde nosotros queramos, ya que si no estaremos a lo que salga, como también ocurre en un partido de verdad.
Pero aquí tampoco acaba el elenco de posibilidades que nos brinda «Virtua Tennis», pues también en lo que se refiere a datos reales de jugadores y canchas de tenis se ha bordado el programa. Jugadores de la talla de Moyá, Courier, o Pioline, entre otros muchos, serán sólo un ejemplo de la diversidad de jugadores con los que nos podremos identificar, teniendo cada uno de ellos unas cualidades que los caracterizan, como también ocurre en la vida real.
Amén del tema de la diversidad de jugadores que se representan, también hay que destacar las diferentes pistas en las que podremos competir, como son la francesa de Roland Garros, la del Open de Australia, incluso la de España del Abierto de Conde Godó –sí también se han acordad de los españoles en cuanto a pistas–.

Todo esto no viene sino a demostrar que Sega tiene con este producto una muy genieal forma de entretenernos durante muchas horas, como bien lo pueden demostrar los pulgares de los dedos de los redactores que han probado una partidita –despellejados–, pues es casi imposible resistirse a jugar una más, y una más, y una más...
Para terminar, sacarle algunos defectillos que se podrían paliar, en versiones posteriores seguramente, como el hecho de que los jugadores casi nunca echan las pelotas fuera, o como que si nos vamos al final de la pista el jugador parece que va andando en vez de ir corriendo, con lo que el fallo en el golpe está casi asegurado.
Así pues, cuidaos muy y mucho de probar este juego, pues engancha de verdad como hacía tiempo que un juego deportivo hacía. Sega ha conseguido ganar el punto, el set y el partido y ha ganado el "Grand Slam".

*G.T.R.*



## Los entrenamientos







**Una de las opciones que nos ofrece el Circuito Mundial es el de poder entrenar diversos golpes con nuestro jugador, lo que permitirá que evolucionemos en nuestra maestría a la hora de disputar partidos de más nivel sin tanta dificultad, pues a medida que vayamos consiguiendo subir en el ránking, nuestros oponentes serán cada vez más duros y, creednos, son verdaderos profesionales de la raqueta.**
**En dichos entrenamientos nos enseñarán a hacer buenos saques, boleas, mates, y así un largo etcétera de golpes que suponen el compendio para llegar a ser un campeón del mundo y estar así el primero en el ATP.**



Un buen saque a la máxima potencia, asegura un mal resto, lo que puede darnos casi el punto.

## Todas las pistas









**La oportunidad de disfrutar de las pistas más importantes del mundo es también otro de los alicientes, pudiendo encontrar todo tipo de superficies en los distintos torneos a celebrar.**
**Podremos encontrar tierra batida en la Copa Francesa, en Paris, y en Barcelona en el Internacional de España; hierba en Londres, en el Viejo Campeonato Inglés; pistas sintéticas las podremos encontrar en Los Ángeles, en el Sega Grand Match y en Moscú, en el Russia Tennis Classic; por último, sobre superficies duras en Melbourne, en el Australia Challenge, en Nueva York, en el U.S. Supertennis, en Estocolmo, en el Sweden Grand Prix, y en Berlin, en el Germany Men's Indoor. Aunque estas son algunas de las pistas, no es menos cierto que también se podrán actualizar.**









Punto de Mira

Compañía: **CRYO INTERACTIVE**
Disponible: **PC**
Género: **AVENTURA**



**Cryo ha contado con la colaboración de la Superintendencia Arqueológica para la recreación de Pompeya, con unos resultados increíbles**

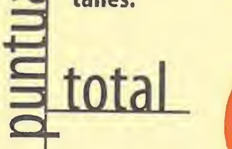


**CPU:** Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 100 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

| | |
|---|---|
| **TECNOLOGÍA:** | 50 |
| **ADICCIÓN:** | 60 |

**Mezclar una historia de amor con los acontecimientos devastadores de Pompeya, es una muy buena idea argumental. La tecnología con la que se ha creado el juego es antigua y poco práctica, pues no utiliza ninguna de las ventajas de la aceleración gráfica tridimensional. El trabajo de los grafistas es sorprendente, pues todo está hecho con gran lujo de detalles.**

puntuación



total **65**





El interface de usuario habitual en las aventuras de la compañía aparece también en «Pompeya».

La reconstrucción de los edificios de Pompeya ha sido una de las preocupaciones del desarrollo.

# Pompeya

## Una ciudad destinada al desastre




La fidelidad al trazado de los mapas conocidos de la ciudad ha sido máxima.

El componente "puro" de aventura se introduce en el juego en el estilo ya conocido de Cryo.

Cuando hablamos de aventuras realizadas con gráficos renderizados, en primera persona, y a esa definición le añadimos títulos como «Fausto», «Atlantis», «Atlantis II» o «Egipto», sin duda se nos viene a la cabeza una compañía francesa, experta en esta clase de juegos: Cryo Interactive. Centrados actualmente en una serie histórica, que comenzaron con «Egipto», se lanzan con un nuevo título que lleva por nombre «Pompeya» y que nos hace partícipes de los acontecimientos acaecidos en aquella milenaria ciudad que desapareció bajo los ríos de magma que surgieron del cráter del Vesubio.

La tecnología empleada para la creación del juego es idéntica a la de los títulos enumerados, es decir, imágenes renderizadas estáticas, unos movimientos por los diferentes escenarios, completamente automatizados a través de rutas prefijadas, lo que denota un trabajo titánico por parte de un exhaustivo equipo de diseñadores gráficos y dibujantes, y prácticamente nulo en cuanto a programadores, al poder usar el motor de anteriores productos, de nombre CINView.

Alrededor de todos los acontecimientos que se producen en la ciudad, el argumento nos cuenta una historia de amor entre dos jóvenes nativos de la ciudad, que nacerá en los últimos cuatro días de vida de la misma.

Un dato interesante acerca de la creación del juego es que el equipo diseñador ha contado con la colaboración de la Superintendencia Arqueológica para la recreación de Pompeya, con lo que la representación de la misma, a escala, se acerca lo máximo posible a los pocos documentos escritos de que se dispone.

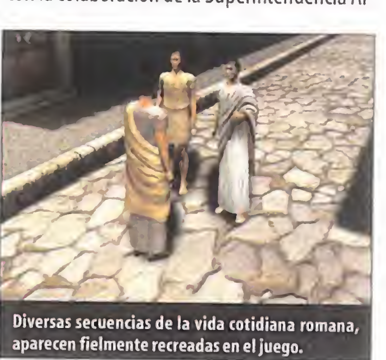
Puede que haya un pequeño sector del mercado actual favorable a esta clase de aventuras Sin embargo, no hay más que remitirse a los números para ver que ninguno de ellos goza de un éxito de venta palpable como para afirmar que Cryo haya conseguido hacer que renazca un género que, por mucho que nos duela decirlo, está condenado a perecer en el olvido como viejas glorias. Hay que admitirlo, los gráficos 3D en tiempo real están dominando por completo el mercado, dejando en un discreto segundo plano a los juegos basados íntegramente en imágenes renderizadas, de las que la compañía francesa parece haberse hecho con una especie de monopolio ya que casi nadie se aventura a sacar al mercado un título de las características del que ahora nos ocupa.

No sabemos cuánto tiempo más seguirá Cryo apostando por esta clase de aventuras, pero con los tiempos que corren, creemos que se han quedado algo desfasados.

C.F.M.



Frescos, iluminación, mobiliario... se ha intentado reproducir todo, tal y como era antes del desastre.



Diversas secuencias de la vida cotidiana romana, aparecen fielmente recreadas en el juego.



Cangrejos culturistas, cactus cariñosos, pirañas anfibias...
¿Es que no hay nada normal en este planeta?
ALIEN PARANOIA
Eclipse Software
dinamic MULTIMEDIA
MUY PRONTO EN TU PC
hasta donde llegue tu imaginación
www.dinamic.com |2000

# ARCATERA™
## La Hermandad Oscura

**UN MUNDO LLENO DE PELIGRO TE ESTÁ ESPERANDO ¿SERÁS UNO DE LOS AFORTUNADOS EN ATRAVESAR SUS PUERTAS?**

**Contesta correctamente a estas preguntas y podrás ganar uno de los 20 "ARCATERA" y una de las 20 Bandas Sonoras Originales del juego inéditas en España:**



**1.- ¿Dónde ha sido íntegramente realizado este juego?**

a) Alemania
b) Júpiter
c) Saturno

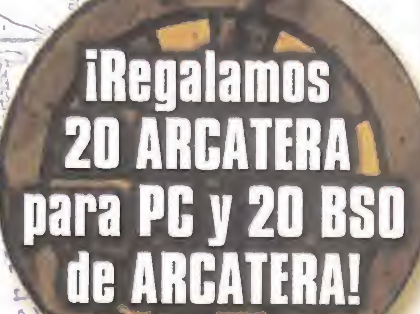


**2.- ¿Cuál es la empresa que distribuye Arcatera en España?**

a) Ubi Venture
b) Ubi Soft Entertainment
c) Total Entertainment

**3.-¿Por qué dura tanto este juego?**

a) Porque mi madre me lo quita porque si no lo suspenderé todo.
b) Porque tiene 10 finales diferentes y los personajes no jugadores se comportan de manera diferente según tu conducta a lo largo del juego.
c) Porque mi hermano está tan viciado que no me deja jugar a mí.









### Bases del concurso

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: " ARCATERA "
2.- Entre todas las cartas recibidas que hayan contestado correctamente a las preguntas se seleccionarán VEINTE que ganarán un juego Arcatera para PC y un CD de la banda sonora. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 28 de Agosto hasta el 28 de Septiembre de 2000.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 29 de Septiembre de 2000 y los nombres se publicarán en el número de Noviembre de la revista Micromanía.
5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso UBI SOFT y HOBBY PRESS.

### Cupón de Participación

**Nombre y Apellidos:** ..............................

**Dirección:** ..............................

**Provincia:** .................. **Localidad:** .................. **C.Postal:** ..........

**Teléfono:** .................. **Respuestas: 1.** .......... **2.** .......... **3.** ..........

## Punto de Mira

- Compañía: **SIERRA SPORTS**
- Disponible: **PC**
- Género: **DEPORTIVO**



**Este año, algo menos prolífico en juegos de golf, PGA Championship Golf 2000 es el favorito para que los aficionados a este género renueven su colección**



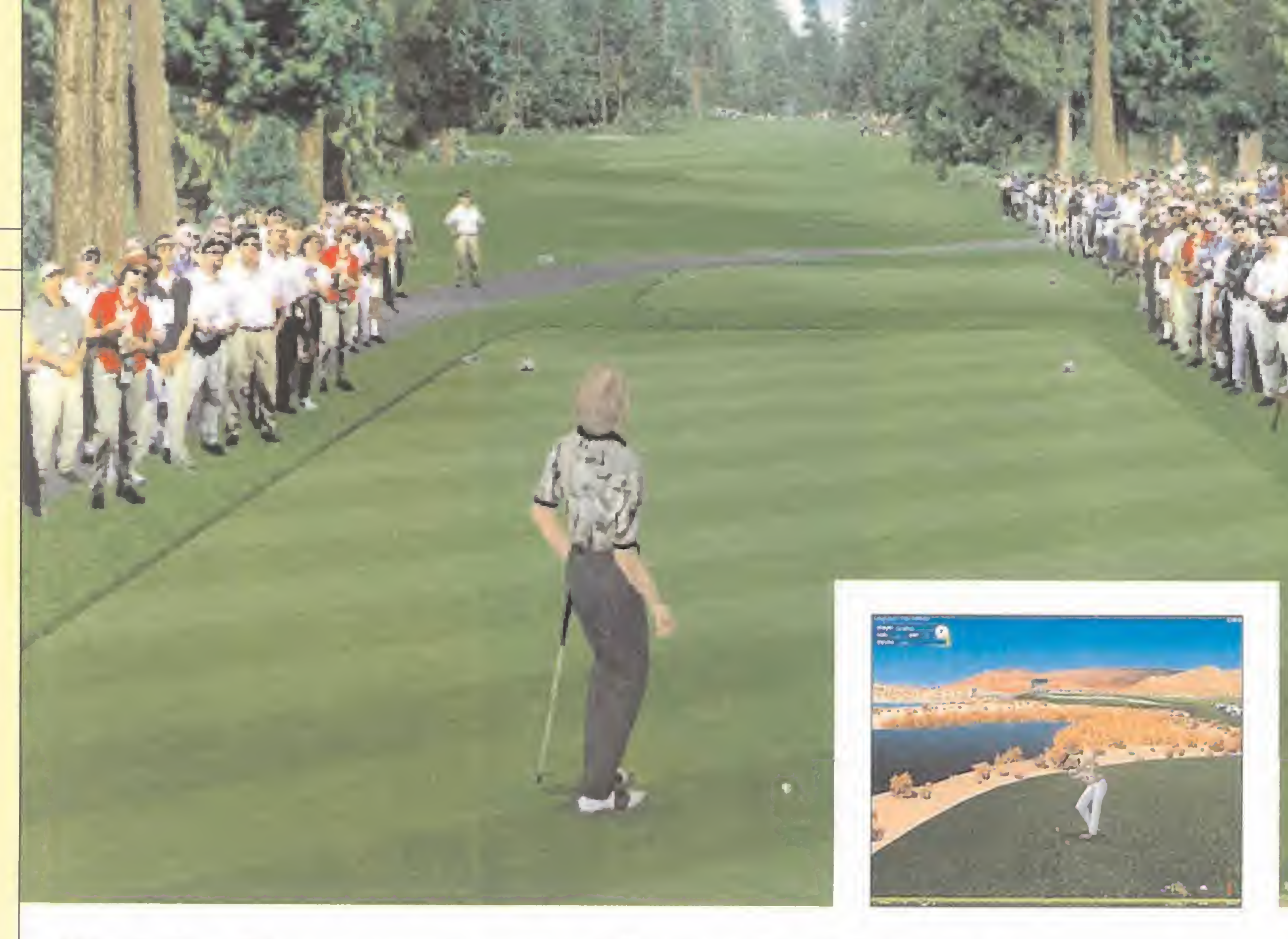
**CPU:** Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 80 MB • **Tarjeta 3D:** No (se recomienda Direct3D, 4MB) • **Multijugador:** Internet, Red IPX, Módem

| | |
|---|---|
| TECNOLOGÍA: | 81 |
| ADICCIÓN: | 80 |

**Tiene un interfaz excelente para el golpeo de la bola, resultando realista, preciso e intuitivo. Los gráficos son correctos pero están algo por debajo del nivel actual. La física de la bola, está muy lograda y es fácilmente perceptible.**

puntuación

total **83**



# PGA ChampiomShip Golf 2000

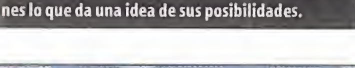
## Golpes en tiempo real

Encontrar una larga lista de características y opciones es una de las cosas que manifiestan la intención de Sierra de ofrecer más y mejor. Entre los modos de juego podemos comenzar una partida local, con uno o varios jugadores desde un solo ordenador, una partida que engloba una temporada, o crear una multiusuario. Evidente, el modo de temporada es el que más define el estilo del programa, que nos da libertad para configurar un montón de opciones de cara a la dificultad y a las características de los hoyos.

La posibilidad de crear y editar un curso es uno de los módulos que más interesantes resultarán para los aficionados que tienen una vena creativa. Prácticamente cualquier diseño es posible y en esta ocasión existe más variedad de objetos 3D que podemos utilizar, aparte de que es posible importar otros previamente creados, y también editar el aspecto de los jugadores e incluso definir si son diestros o zurdos. Pero lo mejor es que es muy sencillo aprender la utilización del editor para crear hoyos dignos.

La característica mejor llevada a cabo en el programa es el interfaz, sobre todo en el modo de interacción para golpear la bola. El movimiento tridimensional y en tiempo real que realizamos por medio del ratón otorga al programa una gran sensación de realismo y sobre todo de que es nuestra habilidad la que determina el destino de la bola. Claro, no es como atizarle con un palo pero a falta de un periférico que se asemeje a un club de golf, no encontraremos mejor manera de simularlo. Probablemente en los cálculos de física que el programa realiza en cada golpe se han simplificado muchos factores pero el resultado es más realista que en otros juegos. Realmente, si un golpe se planea y ejecuta bien, la pelota irá allá donde hayamos previsto, evitando así rarezas o trayectorias cuyo por qué no podamos entender.





El juego permite personalizar infinidad de opciones lo que da una idea de sus posibilidades.



La dificultad es muy variable, aunque la práctica será siempre nuestro mejor aliado.



La dificultad es variable dependiendo, sobre todo de la complejidad del hoyo sobre el que nos encontramos, prácticamente imposibles de realizar bajo par de no ser por hacer uso de los "mulligans". La puntería no entraña demasiado riesgo una vez se entiende cómo ha de realizarse el tiro. A esto hemos de sumar la siempre presente opción de elegir el palo, ya que a veces podemos obtener un resultado mejor que con otro que el programa designe por defecto. En el green, para los tiros de más precisión volvemos a contar con la ya clásica solución de dibujar una malla tridimensional que nos da una precisa representación de las irregularidades de la superficie.

«PGA Championship Golf 2000», aúna un extenso repertorio de opciones creativas y modos de juego relacionados con el golf. Careciendo de licencias o firmas de ningún tipo también se puede hacer un muy buen juego de golf. Puede que técnicamente no esté a la última pero el diseño del juego y del interfaz de control debería en muchos casos tomarse como ejemplo a seguir. Han sabido acercarse a la realidad sin hacer cosas raras.

*STM*

## Punto de Mira

- Compañía: **BIZARRE/ACCLAIM**
- Disponible: **DREAMCAST**
- En preparación: **PC**
- Género: **ARCADE**



**Tal vez el término sorprendente sea el mejor calificativo para describir la mayoría de las producciones de Bizarre. «Fur Fighters» no es una excepción. Partiendo de un desarrollo fiel a un estilo de juego clásico, –el shoot'em up–, el juego tiene la dosis de humor justa para aportar un toque original y un particular carácter de dibujo animado, que apoya a la perfección el espíritu de un programa que no pasa desapercibido y es capaz de llegar a un público variopinto.**

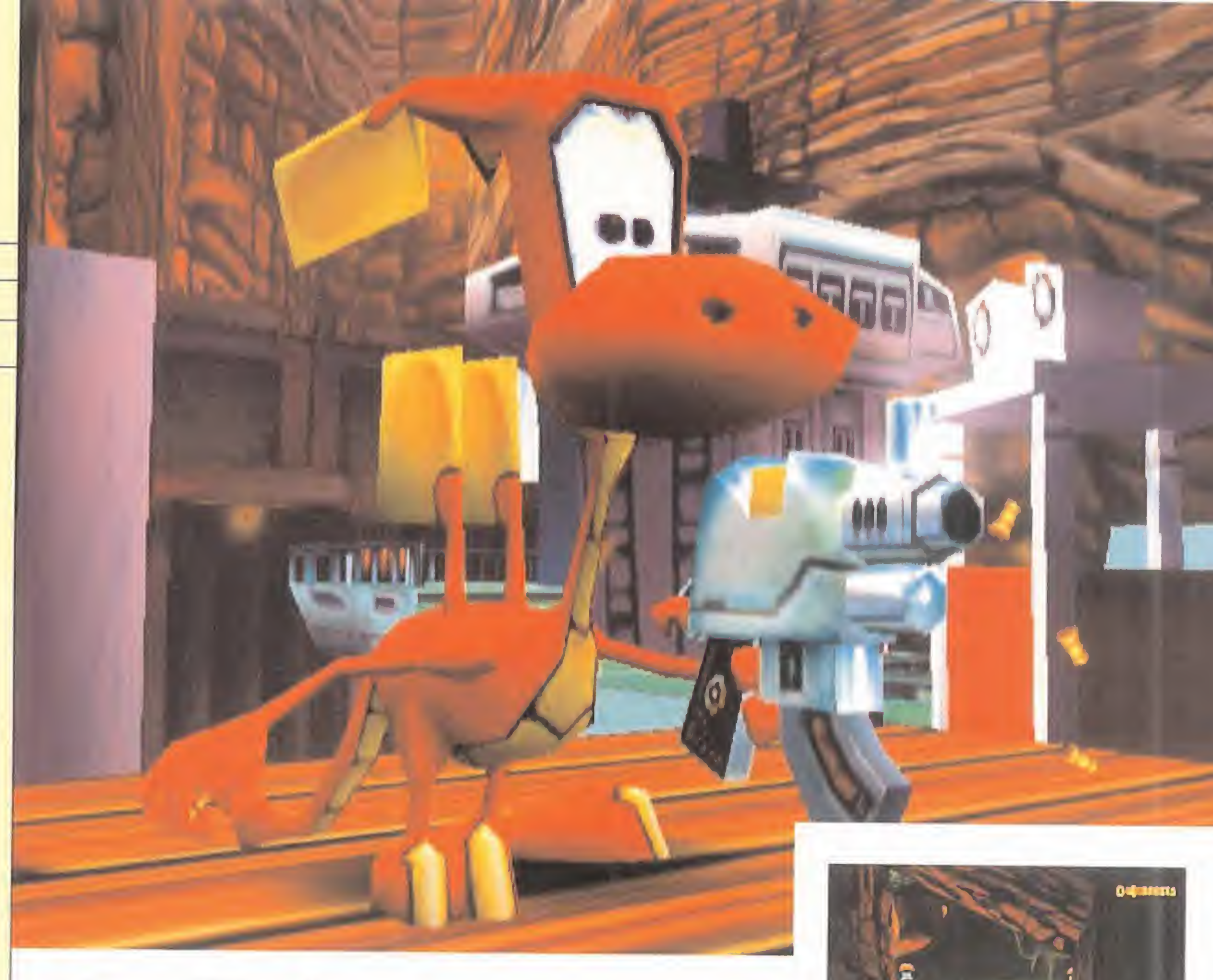
Se recomienda Vibration pack • Acepta Visual Memory • De uno a cuatro jugadores.

| | |
|---|---|
| TECNOLOGÍA: | 80 |
| ADICCIÓN: | 86 |

**Sencillo y bien diseñado en sus modos de juego y estilo gráfico, «Fur Fighters» garantiza la diversión y es capaz de liberar la tensión de nuestras preocupaciones. La perspectiva utilizada resulta algo complicada en algunos momentos del juego y el control tampoco es demasiado intuitivo si no contamos con un ratón Dreamcast. La variedad en el uso de cada personaje, la astucia de los enemigos y la progresiva pero accesible dificultad de los puzzles hacen de juego un entretenimiento seguro.**

puntuación

total **85**



# Fur Fighters

## Los seis peluches del apocalipsis

La puesta en escena por medio del guión en «Fur Fighters» es, con toda probabilidad, el aspecto menos importante del programa, ya que aunque podría decirse que nuestra misión primordial en el juego es emprender una arriesgada misión de rescate, lo cierto es que sirve de excusa para plantear un arcade de muy elevado grado de acción, donde prácticamente no hemos de pensar más que en apuntar y esquivar.

Según se nos explica al comienzo del juego, el anteriormente desterrado General Viggo y sus secuaces harán todo lo posible por entorpecer nuestra labor de rescate: liberar todos los bebés de peluche que han sido raptados. Hasta ahí todo lo que necesitamos saber, porque el objetivo en cada nivel viene determinado por la resolución de sencillos puzzles y, por supuesto, por la tarea de lograr abatir de la manera más expeditiva posible a los enemigos que iremos encontrando por decenas.

Nuestro pequeño ejército está formado por seis temibles peluches de aspecto cordial: Juliette, la gata, Chang, el mapache, Bungalow, el canguro, Tweek, el dragón, Rico, el pingüino y Roofus, el can. Cualquiera de ellos puede seleccionarse en ciertos emplazamientos a lo largo del escenario y podrán utilizar un arsenal espeluznante y diverso que no sobrará para las innumerables hordas de peluches encolerizados que nos aguardan.



Cuando los enemigos saben que estás ahí no dudarán en esconderse si con ello ganan tu espalda.

**El humor, claramente identificable en muchos momentos del juego, es un componente que encaja a la perfección en el género de acción, aportando originalidad y contribuyendo a aumentar la diversión.**

La barra situada en la base de la pantalla indica el arma que estamos utilizando.



Estas esferas verdes indican el punto donde es posible cambiar un personaje por otro.

### CUESTIÓN DE PERSPECTIVA

Optar por una perspectiva en tercera persona, la más frecuente en los programas de consola, es una decisión que Bizarre ha tomado en favor de hacer el juego intuitivo desde el primer momento. Sin embargo, tal vez hubiera sido más acertado elegir la perspectiva en primera persona, dado el sistema de juego y la acción del mismo, ya que de este modo se habría mejorado la visibilidad y habría resultado más fácil apuntar. Además el mando de control de Dreamcast, cuya palanca analógica sirve para orientarse, tiene un movimiento no tan instantáneo como lo tiene un ratón en PC y, por tanto, la dificultad aumenta. Quizá por esta razón se ha hecho imprescindible que el cursor de puntería sea también en 3D, prolongándose según la distancia del objetivo como si se tratase de un haz de


Las armas son muy variadas, siendo su cadencia de tiro y potencia de fuego aspectos a tener en cuenta.

El ligero estilo arcade de juego es uno de los rasgos en el programa que generan mayor adicción.


Este es uno de los tiernos bebés de peluche que hemos de rescatar. ¿Cómo vamos resistir su llamada de socorro?


Roofus es capaz de realizar profundos agujeros, ya que como miembro de la raza canina tiene innata


Los puzzles se ubican en lugares insospechados, resaltando la original ambientación del juego.


A veces, para pasar de nivel, nos enfrentaremos con uno de los villanos a las órdenes del General Viggo.

láser, característica que requiere práctica para su adecuado empleo pero que resulta de gran utilidad. La cámara situada por detrás del personaje ofrece sin embargo otras ventajas y es que, en no pocas ocasiones, estaremos en la necesidad de esquivar tantos disparos que no vendrá mal saber de dónde vienen.

La apariencia fugazmente infantil que podemos percibir en un primer instante no hace sino definir que en realidad el programa está destinado a cualquier usuario y tiene más bien poco de tierno. Esto se pone de manifiesto desde el comienzo de la partida, debiendo repartir mandobles por doquier. Los gestos y gruñidos de los personajes, la forma en que están animados y el abanico de pillerías con las que podemos castigar a nuestros enemigos así lo determinan.

## TIROS Y ROMPECABEZAS

No todo será pegar tiros y buscar la forma de combinación de armas que más eficaz resulte, también se han introducido, como hemos citado, puzzles que han de resolverse para conseguir liberar a todos los "babies" secuestrados, aunque también es cierto que su dificultad radica más en la habilidad que en la astucia para lograr desentramarlos, por lo que no debemos esperar rompecabezas demasiado exigentes. En estos momentos aparecerán escenas cinemáticas dentro del propio escenario 3D que nos darán pistas sobre cómo llevar a cabo el rescate. Además, la posibilidad de cambiar entre cualquiera de los seis protagonistas en diversos puntos a modo de "teletransportadores" significa que será necesario saber qué son capaces de hacer cada uno para elegir el más adecuado en cada circunstancia. Cada personaje tiene una habilidad innata que puede ser imprescindible para un momento en concreto.

La adicción que provoca unos minutos jugando a «Fur Fighters» es posible, aparte de por su extremada acción, que tenga mucho que ver con la vivacidad de su ambientación. El despliegue de efectos, sobre todo en las armas, el cuidadoso modelado tanto de los entornos en cada nivel así como el de los personajes es, sin pasar por realista, como es lógico, encantador y evocador de los dibujos animados más desternillantes. Un cebo que nos engancha a jugar una y otra vez. A partir de un proyecto básico Bizarre ha hecho una gran labor en el aprovechamiento de las ventajas de la plataforma. Al no haber para la consola nada realmente parecido, hasta la aparición de «Quake III Arena», y aún así comparado con éste tendrá muy claras diferencias en el concepto de juego.

Desparrame en el mejor sentido de la palabra y diversión a base de adrenalina son importantes ingredientes que en «Fur Fighters» vienen dados tanto por su alta jugabilidad como por el muy cuidado estilo artístico empleado en la ambientación y en los personajes.

S.T.M.

## Quedemos para atizarnos




El modo multijugador originalmente fue barajado para Dreamcast aunque, al final, la característica online de la consola, que no estaba muy perfeccionada en sus servidores, hizo que esta se desestimase. En cambio, hasta cuatro jugadores pueden intercambiar plomo en una partida en pantalla partida. En un principio puede resultar un auténtico caos ya que es difícil concentrarse y la no muy buena visibilidad de la cámara puede despistarnos, pero al poco tiempo las partidas irán ganando en adicción. Sólo es necesario un poco de constancia y de práctica.

## Enemigos especiales con muy malas pulgas












El temible General Viggo, –para desgracia o favor de los más intrépidos jugadores, nunca se sabe– no está solo. Al final de cada escenario, en un estilo que nos recuerda las grandes superproducciones de los mejores tiempos del arcade, será preciso poner a prueba nuestras fuerzas enfrentándonos con uno de los mercenarios a su servicio, los cuales evidentemente no estarán dispuestos a quedar mal ante su jefe y pondrán toda la carne en el asador para buscarnos las cosquillas.

Hay que tener cuidado porque no son muy inteligentes pero sí astutos y se saben las más sucias tretas para liquidarnos. Algunos de ellos son capaces de realizar alguna habilidad innata como los Fur.

- Compañía: **ION STORM / EIDOS INTERACTIVE**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE**



Tres son los personajes principales que se ofrecen al jugador, cada uno dotado de características físicas particulares y habilidades únicas



**CPU:** Pentium 233 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 200 MB • **Tarjeta 3D:** No (Se recomienda, OpenGL) • **Multijugador:** Sí (TCP/IP, Internet, IPX)

| | |
|---|---|
| **TECNOLOGÍA:** | 59 |
| **ADICCIÓN:** | 60 |

**Desfasado y anticuado tecnológicamente hablando, debido a las continuos atrasos en su salida al mercado. Se puede elegir entre tres personajes, cada uno de ellos diferente. La genialidad de John Romero no se nota en su última producción, francamente mediocre.**

puntuación total **50**



# Daikatana

## Desfasado

Una espada milenaria, la Daikatana, templada miles de veces y bañada con desconocidos poderes arcanos que le conferían, entre otras virtudes, la posibilidad de viajar en el tiempo, fue construida por el más anciano y sabio miembro de la familia Miyamoto y entregada a Ishiro, del clan Ebihara, para destruir a los opresores Mishima.

Sabiendo que el poder contenido en aquel arma era demasiado grande como para estar en manos de un mortal, fue enviada a una segura destrucción en el cráter del, por aquel entonces activo, volcán Fujiyama. Poco podían sospechar entonces que varios siglos después, la espada sería recuperada por un descendiente de los Mishima, cuyas intenciones iban a ser cambiar el pasado para de este modo convertirse en amo y señor del planeta. Solamente Hiro Miyamoto podría pararle los pies, aunque le fuera la vida en el intento.



El estilo de los escenarios muestra la época en que se desarrolla la acción: los templos Corintios de la antigua Grecia, los castillos de la Edad Media o los pasillos mecanizados del San Francisco del futuro.



El diseño de las armas irá desde lo clásico, como la ametralladora, hasta lo extravagante y futurista de diferentes fusiles alienígenas, con una serie de efectos sorprendentes y originales.

«Daikatana» se divide en cuatro episodios diferenciados; el primero en el Japón futurista, donde el protagonista recupera la Daikatana; el segundo en la Grecia antigua, donde comienza la aventura para rehacer lo que Kage Mishima ha cambiado; la Edad Media es el tercer escenario a visitar, un nivel del que John Romero está especialmente contento, pues le ha dado la oportunidad de diseñar un juego con ambiente medieval ya que, a pesar de haber participado en proyectos como «Heretic» o «Hexen», lo hizo de manera muy somera. El último y definitivo de los capítulos se desarrolla en San Francisco, en el año 2030, ciudad donde se encuentra la sede de la organización Mishima y origen de todos los problemas.

«Daikatana» es un arcade tridimensional al más puro y clásico de los estilos, que emplea el motor gráfico de «Quake II», engine que se antoja ya un tanto desfasado, en posibilidades técnicas y aspecto visual. Sin embargo, el gran problema del juego no es ese. Los continuos retrasos, cambios en el diseño, salida y entrada continua de miembros en el equipo de desarrollo, y un sinfín de retoques que «Daikatana» ha ido sufriendo a lo largo de su creación, han resultado en un diseño de acción bastante simple, con una trama que no sostiene nada bien aquello para lo que, supuestamente, está creada, ofreciendo, en el momento de la verdad, un estilo mil veces visto y que nada nuevo aporta al género, después de asegurarse que nos íbamos a encontrar con una revolución.

La nueva creación de John Romero, después de tantos éxitos, se ha convertido en una enorme decepción, y es que hasta esta gente tiene sus malos momentos.

C.F.M



Una de las armas principales será la mismísima Daikatana, una sorprendente espada japonesa con poderes sobrenaturales que superarán, con mucho, la potencia de cualquier arma de fuego.



La parte futurista en «Daikatana» es la que, quizá, recrea escenarios y armamento de un corte más "clásico" en lo que a juegos de acción 3D se refiere, con un aire más familiar que el resto.

ACTUALIZA TU PCFÚTBOL
A LA TEMPORADA 2000/2001

Todas las estrellas de la nueva temporada.

Actualización de los datos
y seguimiento de la Liga 99/00.

Disputa el torneo Apertura, el Clausura
e incluso conquista la Copa Libertadores.

Completo editor de equipos y camisetas.
Crea tus propios jugadores...

Incluye los estadios reales de la 1ª División,
la Premier League y la Serie A italiana.

LA BIBLIA DE LA LIGA | LAS ESTRELLAS DE LA NUEVA TEMPORADA | EDITOR DE EQUIPOS | LIGA ARGENTINA

3ª DIMENSIÓN
PCFÚTBOL 2000

1.995 PTAS. 11'99 €

REQUIERE PCFÚTBOL2000 INSTALADO Y FUNCIONANDO

LFP
Producto bajo Licencia Oficial
Campeonato Nacional de Liga 1ª y 2ª División. Temporada 00/01

dinamic MULTIMEDIA
hasta donde llegue tu imaginación



www.dinamic.com |2000

Punto de Mira

- Compañía: **ACCLAIM**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**



**Acclaim ha conseguido en este «RC Revenge» corregir muchos de los detalles que ensombrecieron «Re-Volt»**



Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta dual shock • Uno o dos jugadores

| | |
|---|---|
| TECNOLOGÍA: | 78 |
| ADICCIÓN: | 82 |

**«RC Revenge» resulta competitivo, sencillo y adictivo pero sin dejar de lado un desarrollo técnico, más sólido y perfeccionado que en su predecesor. Las armas y los objetos que podemos coger son variadas pero poco numerosas y los trazados de los circuitos son, a veces, algo confusos. La introducción de lanchas o barcos y la posibilidad de hacerlos competir contra los coches es una idea magnífica que amplia las posibilidades de juego.**

puntuación

total **83**



## EDITOR DE CIRCUITOS

En «RC Revenge» contamos con un editor de circuitos puesto al día con el que iremos creando los tramos a nuestro gusto con numerosas opciones de modo que podamos recrear el trazado que se nos antoje. Es rápido y tan sencillo como montar un Scalextric. Sólo hace falta imaginación porque además se puede retroceder y se nos avisa si es demasiado extenso para que la máquina pueda procesarlo. Puentes, rampas, curvas en varios ángulos, cambios de rasante... Lo mejor de todo es que construir un circuito completito puede ser cuestión de pocos minutos. No olvidemos que el programa también ofrece la posibilidad de competir en circuitos híbridos para que puedan correr las lanchas contra los coches.

Alguno de los circuitos son híbridos y permiten que los coches compitan con los barcos.

# RC Revenge

## Réplicas RC en tu Playstation

«RC Revenge» se presenta en estos días como una segunda entrega renombrada de «Re-Volt», que mantiene la misma concepción que su predecesor –un original juego de coches de radio control que compiten en carreras delirantes y cuya premisa es la jugabilidad– e intenta mejorar aquellos aspectos, como la fluidez, donde «Re-Volt» no estuvo a la altura de lo esperado.

Probe, los desarrolladores del «Re-Volt» original, consiguieron con la versión PC un nivel de calidad técnica notable, teniendo en cuenta que con un equipo ordinario no se veía afectado por la escasa fluidez; no fue, desafortunadamente, tan brillante la versión de PlayStation, porque la incorporación de una física e IA compleja no estaba suficientemente optimizada para esta plataforma.

En «RC Revenge» los gráficos han sido notablemente mejorados, así como la jugabilidad, y esto se debe, sin duda, al perfeccionamiento del código del engine que permite incorporar mejores características de juego sin renunciar a la tan ansiada fluidez. Incorporando un ritmo de acción más veloz y un entorno gráfico más rico, en esta ocasión, sin embargo y, salvo sorpresa, el programa verá la luz exclusivamente en PlayStation. El control de los vehículos, la simulación física y el sistema de colisión de objetos también se ha visto mejorado gracias al perfeccionamiento del engine.

Nuestro objetivo es dirigir modelos de radio control compitiendo en carreras por los circuitos más enrevesados y complejos, que puedan pasar por la mente de un diseñador, dentro de una sencilla estructura de modos de juego donde, por supuesto, el más completo es el de torneos. Los entornos tienen una tremenda variedad y riqueza artística destinada a proporcionar una agradable ambientación siempre definida por la temática del escenario.

Bronce, Plata, Oro y Platino representan a los diferentes entornos donde están ubicados los circuitos que no son sino decorados inspirados en muy diversos motivos, (ciencia-ficción, selvas, terror) como si se tratase de los escenarios de unos suntuosos estudios de cine.



Disponemos de 10 coches más otros 5 de bonus que se irán incorporando según obtengamos triunfos.



Hasta ocho coches pueden verse en pantalla sin que se vea ralentizado el dibujo de frames.

Obviamente la posibilidad de recoger determinados objetos, que se usan bien para fastidiar a nuestros rivales o bien potenciar la velocidad de nuestro propio bólido, están contemplados. Estos objetos no son demasiado variados, pero son un elemento fundamental en cada competición que no puede dejarse de lado para concentrarse únicamente en el manejo del modelo. El control que ya era bastante bueno y convincente tratándose de coches de radio control en «Re-Volt» es, si cabe, mejor, y se ha introducido una nueva función que vendría a ser la réplica del freno de mano de un coche y que ha sido incorporado atendiendo a la posibilidad de hacer girar el modelo casi en ángulo recto o hacerle derrapar o deslizarse.

Pero hablando de nuevas características lo más destacable es que los modelos de radio control no se limitan a los coches, también aparecerán camiones y barcos. Las carreras con estos últimos representan, de hecho, otro modo de juego dado que se dan en un medio tan diferente como el agua. También podrá reconocerse algún modelo de «Re-Volt» y ,por supuesto, iremos accediendo a medida que obtengamos mejores clasificaciones a otros vehículos de radio control que tendrán su versión anfibia.

«RC Revenge» se consolida como un título magnífico quitándose la espina de los errores que acarreaba el original «Re-Volt» (quizá por eso lo de "Revenge") al menos en la versión PlayStation. Su estilo de juego es trepidante divertido, delirante y por lo tanto adictivo. Hasta la llegada a meta nada está decidido. Puedes pasar de la última a la primera posición en la vuelta final.

S.T.M.

- Compañía: **MICROÏDS/CANAL+**
- Disponible: **PC**
- Género: **DEPORTIVO**



**Microïds y Canal+ han unido sus fuerzas para ofrecernos una simulación muy realista de este complicado deporte**



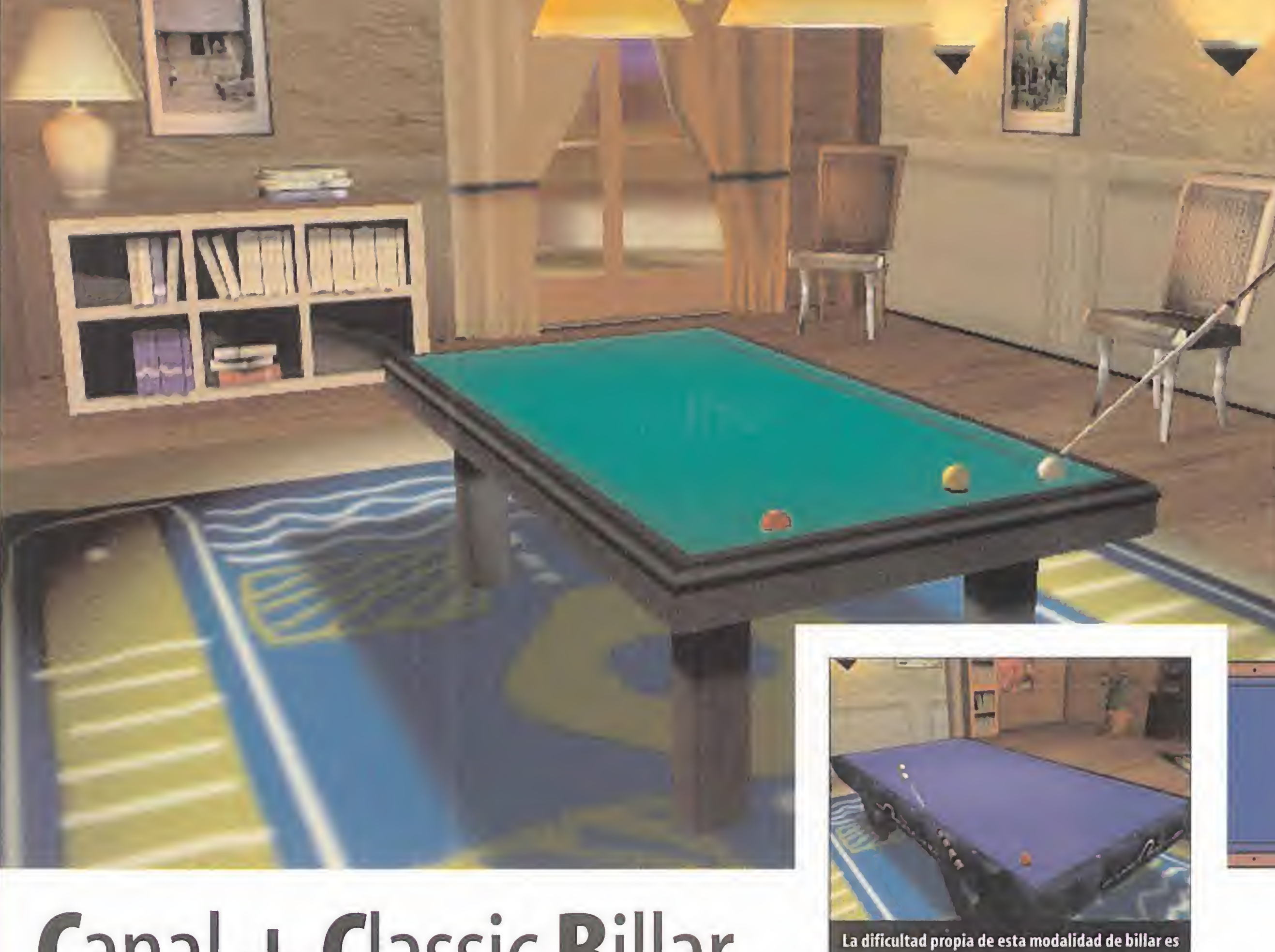
**CPU:** Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 200 MB • **Tarjeta 3D:** No (se recomienda, Direct3D, OpenGL) • **Multijugador:** Sí (IPX, TCP/IP, módem, serie, Internet)

| | |
|---|---|
| TECNOLOGÍA: | 80 |
| ADICCIÓN: | 70 |

**Una perfecta simulación, aunque de desarrollo demasiado complicado para la gente profana en la materia. La calidad ofrecida por el juego, en relación a sus requerimientos técnicos, es francamente elevada. Aquellos a los que no les guste el billar de carambolas, no verán nada llamativo en este título.**

puntuación

total 75



La dificultad propia de esta modalidad de billar es uno de los handicaps del juego.

# Canal + Classic Billar

## Virtuosos del taco

Los virtuosos del billar encontrarán en «Classic Billar» la horma de su zapato, pues lejos de tener como temática modalidades de juego asequibles al gran público como el "Pool" americano, el billar de bandas o el "Snooker" inglés, el juego se centra en el billar de carambolas, o lo que es lo mismo, el clásico billar español, donde haciendo uso de la bola que nos ha sido designada tendremos que impactar en las otras dos haciendo carambolas.

Microïds y Canal + presentan una simulación de este complicado deporte y, a la vez que nos introducen en el mundo del billar, –con explicaciones, anécdotas y un extenso tutorial, perfectamente explicado–, nos dan la oportunidad de llevar a cabo las más enrevesadas acciones encima del tapete. Los movimientos del taco van a ser variados, así como las formas de golpear la bola, lo que permite que las combinaciones de acción sean infinitas.



El uso de diferentes cámaras permite estudiar cada jugada del mejor modo.



Las posibilidades del juego son infinitas, o al menos, equivalentes a nuestro dominio del juego real. Sólo los grandes expertos podrán disfrutar plenamente de lo que el programa ofrece.

Los gráficos poligonales tienen un alto grado de detalle, tanto en lo que a la mesa de juego se refiere, como al escenario y la perspectiva conseguida, da una sensación de profundidad lo suficientemente elevada, como para darnos una idea dimensional del entorno.

La fluidez de movimiento y el respeto de las leyes físicas es completo. Se han hecho cantidades ingentes de estudios matemáticos y físicos, que han sido añadidos posteriormente al motor del juego, para que las bolas actúen tal y como deben, según nuestras acciones.

El único problema con el que se puede encontrar «Canal + Classic Billar» a la hora de tener éxito entre los usuarios es su extrema dificultad. Los encargados del producto han tocado una vertiente del billar demasiado complicada para los conocimientos básicos que pueda tener un aficionado a este juego de mesa y solamente en contados casos darán con alguien lo suficientemente experto como para que disfrute del título ya que, a la larga, y tras varios intentos infructuosos de hacer carambola, lo dejaremos por imposible. Un buen título, a pesar de todo, que no puede perderse ningún amante del buen billar, por lo especial de su desarrollo y porque, siempre podemos aprender alguna técnica que luego usemos jugando contra nuestros amigos.

C.F.M.

Punto de Mira

Compañía: **CODEMASTERS**
Disponible: **PLAYSTATION**
Género: **DEPORTIVO**



**Codemasters demuestra que, en este género, la consolidada máquina de Sony puede dar mucho de sí, antes de que tome el relevo su sucesora**



Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Acepta volante • De uno a cuatro jugadores

| | |
|---|---|
| TECNOLOGÍA: | 82 |
| ADICCIÓN: | 84 |

**Buenos gráficos, mejor realismo y un buen número de coches y circuitos reales. La IA de los oponentes, sin haberse descuidado, está algo simplificada. A pesar de ser un juego de coches sin aportaciones innovadoras aprovecha eficazmente la capacidad de la máquina.**

puntuación total **84**



# TOCA: World Touring Cars

## La velocidad no conoce límites

«TOCA World Touring Car» es uno de los mejores juegos de carreras para PlayStation del momento, en el que la sólida experiencia de Codemasters en el desarrollo de juegos de conducción se deja notar desde el primer momento. Alcanzando un elevado rigor en el comportamiento de los coches en pista, –apoyado por la explotación de las licencias de las firmas que intervienen en las más prestigiosas competiciones deportivas del mundo del automivilismo– «TOCA WTC» es uno de los programas donde competir no sólo resulta divertido, sino convincente.

Aparte de lo que afecta directamente a la carrera, nuestro paso por un campeonato contempla una completa asistencia técnica en boxes y se han introducido gráficos de telemetría para que podamos evaluar nuestra actuación en carrera. Dependiendo de los puntos obtenidos irán surgiendo ofertas de otras escuderías y accederemos a mejores equipos ganando otros modelos de coches con los que participar. Obviamente, pueden realizarse prácticas para conocer los circuitos compitiendo contra fantasmas, aunque no es precisamente en los modos de juego donde se nos ofrece mayor diversidad. A nuestra disposición existen turismos de lujo habilitados para la competición entre los que encontramos modelos tan actuales como el Audi TT, el Alfa Romeo 156, etc. hasta un total de cuarenta, todos reales y pertenecientes a las firmas más famosas de todo el mundo. Entre los vehículos extras, que sólo podrán obtenerse a medida que consigamos determinados puntos en el modo competición, hay modelos de prototipos, así como clásicos. Toda una reunión de maravillas sobre ruedas.


La simulación física ha sido muy mejorada respecto a la versión anterior del juego.



Hasta un total de cuarenta vehículos, turismos de lujo, clásicos o prototipos, están disponibles.


La conducción nocturna es uno de los apartados más atractivos de las distintas competiciones.

La perfecta recreación de los coches encuentra en las colisiones una espectacular referencia.

«TOCA: World Touring Cars» comprende 23 circuitos reales repartidos por los cinco continentes, entre ellos el de Cataluña. Tanto en el trazado como en la ambientación gráfica de los mismos Codemasters no ha escatimado un ápice el nivel de detalle, tanto que sorprende que la máquina pueda gestionar todo el entramado gráfico de forma fluida. Como ejemplo baste decir que la estructura de los coches ha sido recreada con todo detalle, porque al sufrir impactos, estos no sólo ven reducidas sus prestaciones sino que la carrocería se va arrugando y desprendiendo pieza a pieza. También, en lo referente a mecánica y funcionamiento «TOCA: WTC» mantiene un realismo sensacional, pudiendo configurar todas las prestaciones del vehículo. No obstante es posible activar un conjunto de ayudas como el control de tracción, frenada, aceleración, etc.

El programa no tiene defectos que merezca la pena reseñar. Quizá siendo muy exigentes la IA de los coches rivales no es tan buena como el resto de las características. No obstante, a estas alturas se echa de menos algo más de variedad. Que hubiese algún modo extra que distinguiera al programa de la tónica actual. Los típicos de siempre no son suficientes para que podamos calificar un programa de obra maestra, pero lo que quisiéramos dejar claro es que en lo que «TOCA: World Touring Cars» contempla, dudamos que se pueda hacer mucho más teniendo en cuenta la capacidad de PlayStation.

S.T.M.



# DIABLO II

## La consagración del Mal

Cierto día, hace muchos años, Diablo, Baal y Mefisto, los Tres Males Fundamentales, abrieron de par en par las puertas del Infierno y sembraron de bestias inmundas el otrora hermoso Santuario. No sin grandes esfuerzos, varios Héroes de inigualable valentía consiguieron atrapar a los demonios. ¡Pobres ilusos! Escondido en su envoltura carnal, Diablo ha escapado, emprendiendo una larga marcha hacia el Este para liberar a sus Hermanos. La Hora del Terror ha llegado...

El anónimo Héroe de Tristán se las prometía muy felices. Tras una interminable orgía de Muerte y Destrucción, había conseguido derrotar a Diablo. Ante él se abría una nueva vida plagada de fama, mujeres y riqueza. O, al menos, eso era lo que él creía...

La infinita maldad del más poderoso de los Tres Males Fundamentales no podía ser derrotada tan fácilmente. Al terminar la fiesta de celebración, la esencia demoníaca de Diablo se introdujo en el cuerpo del infortunado Héroe, convirtiendo su vida en una pesadilla. Durante años, el guerrero poseído luchó con todas sus fuerzas para mantener encerrado en su interior al espíritu maligno, pero Diablo fue, poco a poco, comiéndole las entrañas, hasta que consiguió escapar, dejando al Héroe convertido en un saco de huesos.

Tras despertar de nuevo a las criaturas malignas, Diablo ha emprendido la marcha para liberar a sus Hermanos, en un nuevo intento por sembrar el Caos y la Destrucción entre los mortales. Por suerte, una nueva hornada de Héroes se ha ofrecido voluntaria para intentar detenerlo. Entre ellos hay algunos paladines, varios bárbaros, numerosas amazonas, unas pocas hechiceras e, incluso, un nigromante. Todos ellos deberán seguir la pista de Diablo a través de cuatro regiones, así como realizar varias búsquedas en cada una de ellas, para impedir que el Apocalipsis se desencadene antes de tiempo.

**Al terminar la fiesta de celebración, la esencia demoníaca de Diablo se introdujo en el cuerpo del infortunado Héroe, convirtiendo su vida en una pesadilla**

***NOTAS IMPORTANTES:*** *«Diablo II» se divide en cuatro actos. Los tres primeros constan de seis búsquedas cada uno, mientras que el tercero tan sólo tiene tres. También existen mazmorras opcionales que no son necesarias para acabar el juego, pero que sirven para subir de nivel, al derrotar a los monstruos, y recuperar objetos valiosos. La mayoría de las búsquedas tienen un desarrollo simple: derrotar a un determinado monstruo o recoger ciertos objetos.*

*Puesto que los escenarios se generan aleatoriamente, en esta solución sólo se indican las claves necesarias para completar cada búsqueda; al jugador le corresponde encontrar los objetivos, explorando todos los escenarios a conciencia, con ayuda del mapa automático. Todas las misiones ofrecen una recompensa cuando se completan, por lo que conviene hablar con el personaje que nos la ha encomendado, o cualquier otro relacionado, para obtener el premio.*

*La mayor parte de las búsquedas se inician al hablar con alguien. Sin embargo, también es posible dirigirse, intencionadamente o por azar, al lugar donde tienen lugar, para que se activen automáticamente. Es posible tener activas varias búsquedas al mismo tiempo, y se pueden realizar en cualquier orden. No obstante, para cambiar de acto, hay que completar todas, dejando para el final la última de cada acto, tal como se cita en esta guía.*

## ACTO I

Las primeras pistas de Diablo llevarán a los Héroes hasta la bella provincia de Entsteig, en la región de los Reinos del Oeste. Este paraje está formado por bosques de pinos y fresnos, que crecen con facilidad gracias a las agradables lluvias. Por desgracia, ni estos tranquilos campos se libran de la invasión de monstruos. Aquí los héroes se encontrarán con los primeros enemigos: los halcones sangrientos, los malignos con puntas, capaces de disparar sus púas a distancia, las arpías corruptas, o los hombres-cabra. Son tan sólo el aperitivo de lo que está por llegar.

En esta región también se alza el Campamento de las Hermanas del Ojo Ciego, una tribu de arpías que ha sufrido en sus propias carnes las acometidas de las huestes de Diablo. Dicho campamento es el lugar donde comienza la aventura. Los héroes tendrán que regresar a este lugar en numerosas ocasiones, para comprar y vender armas y objetos, obtener pistas, y hablar con los distintos habitantes, que encomiendan las primeras búsquedas.

Aquí habitan dos vendedores de armas y armaduras, Charsi y Gheed. El primero también repara objetos, mientras que Gheed vende llaves. Para identificar objetos, hay que hablar con Caín, pero sólo aparece después de liberarle. Todos los utensilios y consejos relacionados con la magia y las pociones están a cargo de Akara. Por último, también es posible alquilar un mercenario a Kashya, pero sólo cuando se han completado las dos primeras búsquedas.

Los primeros minutos de estancia en el campamento deben pasarse hablando con los personajes, para conocer los acontecimientos locales, y obtener las primeras pociones de ayuda.

### LA GUARIDA DEL MAL

La visita turística al Campamento de las Hermanas del Ojo Ciego llevará al Héroe a encontrarse con Akara, la sacerdotisa de las arpías. Aunque el campamento se genera de forma aleatoria, la tienda ►

La selección del protagonista principal, al principio del juego, influirá en la forma y las tácticas utilizadas para acabar con los monstruos.



El alijo es un pequeño baúl donde el Héroe guarda sus pertenencias. Nadie más podrá abrirlo.



Para comprar y vender objetos tan sólo hay que arrastrarlos de la ventana del comerciante a la nuestra, y viceversa.


La Guarida del Mal está plagada de chamanes que lanzan fuego y resucitan a sus fieles. Hay que acaba con ellos rápidamente.


No sólo los cofres esconden valiosos tesoros; cualquier otro "envase", como los ataúdes, pueden guardar joyas o dinero.


Hay que recorrer el Pasadizo Subterráneo para llegar al Bosque Oscuro. Al otro lado espera el árbol de Inifuss.

de Akara suele estar situada, casi siempre, en una esquina del campamento.
La sacerdotisa nos encomendará la primera búsqueda: matar a todos los monstruos de la Guarida del Mal, pues sospecha que están preparando un ataque al campamento. La entrada a esta mazmorra parte de una cueva situada en las afueras del campamento, en la Ciénaga de Sangre. También los escenarios se generan aleatoriamente, por lo que su ubicación cambia con cada partida. La Ciénaga está poblada por zombies y ratas de peñola. Por suerte, abundan los pozos curativos, los cofres y los templos de maná. Conviene perder unos minutos aniquilando a los enemigos que surgen alrededor del campamento, para subir un par de niveles y obtener así algunos puntos de atributos y habilidad que mejorarán las estadísticas iniciales del personaje. Hay que tener cuidado de no salir de las Ciénagas y penetrar en las Llanuras frías, pues aquí los enemigos son más peligrosos. Después, el botín se puede gastar comprando algunas pociones de vida y maná, un par de llaves, y el Tomo del Portal de Ciudad o de Identificación.
Tras unos minutos de exploración, la cueva que sirve de entrada a la Guarida del Mal deberá aparecer en algún lugar cerca del campamento.
Para superar la búsqueda con éxito, hay que acabar con todas los monstruos de la mazmorra: zombies, bestias gargantúa –una especie de gigantes de piedra–, y unos pequeños demonios rojos. Éstos se regeneran constantemente hasta que se abate al chamán, un demonio algo más grande, que suele rondar por los alrededores. Por tanto, es vital acabar con estos hechiceros lanzafuego, para después derrotar a los pequeños demonios. Cuando tan sólo queden 5 enemigos en la mazmorra, un pequeño mensaje nos avisará. Al acabar con todos, una luz celestial confirmará el éxito de la misión. Ya sólo queda regresar al campamento para que Akara nos recompense con 1 punto de habilidad.

**Los mercenarios son guerreros valientes que combaten a nuestro lado hasta morir. Se trata de una eficaz ayuda, especialmente si el Héroe es un Nigromante o una Hechicera**

### CUERVO SANGRIENTO
De regreso al campamento, tras comerciar con los objetos y tesoros recogidos en la primera búsqueda, Kashya nos hablará de Cuervo Sangriento, una arpía valerosa que ha sido poseída por Andariel, y ahora se dedica a despertar a las arpías muertas y convertirlas en zombis. El objetivo de esta segunda búsqueda será acabar con Cuervo Sangriento.
La traidora se encuentra en el cementerio, en las Llanuras Frías, situadas más allá de la Ciénaga de Sangre. La entrada


Los monstruos llamados Únicos o Campeones disponen de numerosos hechizos y están protegidos por huestes de criaturas menores.

## Los héroes

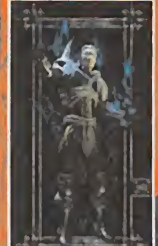
Cinco han sido las razas elegidas por las Divinidades para hacer frente a las hordas enviadas por Diablo. Cada una de ellas tiene sus defectos y sus virtudes y, en la práctica, se comportan de forma diferente a la hora de combatir. No obstante, tanto los objetivos del juego como las búsquedas, son exactamente las mismas.



### AMAZONA
En contra de la creencia popular, las amazonas no son una tribu compuesta únicamente por mujeres. Al contrario, los hombres tienen un papel importante en su sociedad, pues realizan las labores de gestión, comercio y gobierno, pero son las mujeres las únicas que se dedican a la profesión de guerreras.
Las amazonas provienen de un grupo de islas de los Mares Gemelos, cerca de la frontera con el Gran Océano. Viven en las selvas interiores, en hermosas ciudades construidas bajo las copas de los árboles.
Son muy apreciadas como mercenarios, pues combaten hasta la muerte, mientras el contrato no sea incompatible con su estricto orden ético.



### BÁRBARO
En un paraje secreto, en el interior del monte Arreat, se esconde una fuente de desconocido poder, pero vital para preservar el futuro de Santuario. El lugar está protegido por tribus nómadas de las Estepas del Norte. Conocidos con el poco afortunado sobrenombre de "Bárbaros", por su renuncia a la maquinaria y a todo contacto con la civilización, estas tribus son en realidad gente culta y espiritual que ha alcanzado una sublime comunión con la tierra, de la que aprovechan sus materias primas para mejorar sus habilidades.



### NIGROMANTE
Repudiados y temidos por el resto de habitantes de Santuario, los nigromantes han debido soportar la incomprensión de sus congéneres, por culpa de su habilidad para resucitar a los muertos. Por esa razón, habitan en una ciudad subterránea en lo más profundo de las junglas del Este. Pese a disponer de siniestros poderes, no son seres malvados, pues consideran a la muerte una consecuencia natural de la vida, y no la emplean para hacer el Mal. Muy al contrario, están dispuestos a combatir a Diablo e impedir que éste rompa el Equilibrio entre fuerzas.



### PALADÍN
En el siglo XII, la Iglesia de Zaharum decidió difundir las visiones de Akarat por todas las regiones. Para defender a los misioneros, se creó una orden militar de paladines llamada "los Protectores de la Palabra". Por desgracia, la Iglesia terminó utilizándolos para implantar la Inquisición y acabar con la vida de los infieles, por lo que un grupo de ellos se reveló y vagó por Santuario defendiendo a los inocentes.



### HECHICERA
Descendientes de uno de los clanes de magos más antiguos, las hechiceras se ocultan a los ojos del mundo en algún paraje desconocido. Cada siete años, visitan ciertas regiones y recogen a las niñas más capacitadas, para instruirlas en el arte de la Magia. Las Zann Esu, como también se las conoce, persiguen la búsqueda de la Magia perfecta, por lo que desprecian el resto de ramas arcanas. Confiadas en su experiencia adquirida a través de los siglos, desean derrotar a los Males Fundamentales (Diablo, Baal y Mefisto) como prueba de su perfeccionamiento mágico.


Existen numerosas mazmorras y escenarios que no es necesario explorar para acabar el juego, pero otorgan experiencia para subir de nivel.

a las llanuras está vigilada por una arquera arpía llamada Flavie. En este nuevo paraje, además de las bestias ya citadas, abundan los esqueletos y las cazadoras de la oscuridad, unas ágiles guerreras armadas con espadas y lanzas. También hay un campamento de Caídos y unas cuevas heladas.
El cementerio del Monasterio suele encontrase en un extremo de las Llanuras. En su entrada espera Cuervo Sangriento, rodeada de un ejército de zombies y esqueletos. Hay que acercarse a ella bien aprovisionado de pociones de energía y maná. Dispara con un arco y tiene el poder de resucitar a los muertos.
Cuando un enemigo poderoso se encuentra rodeado por un ejército de fieles, la mejor táctica consiste en acercarse poco a poco, retrocediendo cada pocos metros, para ir acabando con los servidores antes de que el monstruo que los comanda aparezca. Una vez derrotados, ya es posible enfrentarse al enemigo final sin la presencia de "moscones".
Tras la muerte de Cuervo Sangriento, Kashya pondrá un mercenario a nuestro servicio, y tendremos la posibilidad de alquilar otros, para completar el resto de las misiones. Los mercenarios son guerreros valientes que combaten a nuestro lado hasta morir. Se trata de una eficaz ayuda, especialmente si el Héroe es un Nigromante o una Hechicera.

### LA BÚSQUEDA DE CAÍN

Las dos primeras misiones no son más que una excusa para equipar convenientemente al protagonista. Las búsquedas siguientes ya comienzan a estar enlazadas con la trama general.
Según Akara, sólo el último mago Horadrim, Deckard Caín, puede descifrar las claves para seguir la pista al demonio. Por desgracia, se encuentra prisionero en el poblado de Tristán.
Al hablar con los habitantes del campamento, descubriremos que el paso que conduce al pueblo está bloqueado por unas extrañas piedras. Para desbloquearlo, es necesario encontrar la corteza, con forma de pergamino, del árbol de Inifuss. Dicho árbol se encuentra en los Campos Pedregosos. Se puede acceder a ellos a través de un pasaje que hay en las Llanuras Frías.
Antes de llegar al árbol, surgirán a nuestro paso las Piedras de Cairn pero, de momento, no se puede hacer nada con ellas, por lo que es necesario continuar hasta dar con el árbol. Deberemos recorrer un pasadizo subterráneo plagado de monstruos. Está compuesto por dos niveles, pero sólo el primero lleva hasta el Bosque Oscuro. Arrancaremos la corteza del árbol y, mediante un portal invocado con el pergamino correspondiente, o a través del transportador que hay en la zona, regresamos al campamento. Akara descifrará las runas del pergamino, y nos indicará el orden en que hay que activarlas, en las Piedras de Cairn, vistas con anterioridad, para poder pasar.
Por tanto, debemos regresar a Campo Pedregoso y buscar las Piedras. Al tocarlas en el orden indicado por Akara, se abre un portal que lleva directamente a la ciudad de Tristán. Por desgracia, ahora está poseída por un ejército de muertos vivientes, encabezados por Griswold, el antiguo herrero. Se puede optar por acabar con todos, o esquivarlos para liberar a Caín, preso en la plaza del pueblo. También es una buena idea registrar el cadáver de Wirt, pues oculta una buena cantidad de oro y su propia pierna, imprescindible para acceder a los niveles secretos.
De regreso al campamento, Caín se ofrecerá a identificar todos nuestros objetos gratis.

### LA TORRE OLVIDADA

Durante los largos paseos de la búsqueda anterior, es probable que encontremos un libro abandonado en los Campos Pedregosos, que habla de una condesa que fue quemada viva, y su castillo derruido, hasta que sólo quedó una torre en pie. Según la versión oficial, todas las riquezas de la condesa fueron a parar a la Iglesia, pero algunos aseguran que la torre todavía esconde infinitos y valiosos tesoros.
Si no hemos encontrado el libro en la búsqueda anterior, hay que regresar a Campos Pedregosos para buscarlo.
Una vez leído, el Héroe deberá cruzar el pasadizo subterráneo para regresar al Bosque Oscuro. Aquí se encuentra el Pantano Negro, morada de la Torre Olvidada. Todo se reduce a explorar concienzudamente la torre para expoliar sus tesoros. En el nivel cinco se encuentra la condesa, rodeada por un ejército de seguidores. Es resistente al fuego y lanza muros incandescentes de gran poder destructor.
Tras acabar con ella, obtendremos una gran cantidad de oro, y la búsqueda se dará por concluida.

### HERRAMIENTAS DE COMERCIO

De vuelta a la seguridad del campamento, la herrera Charsi nos encargará una nueva misión: la recuperación de su martillo mágico, que dejó olvidado en la fragua del Monasterio cuando huyó.
Para llegar hasta el lugar de la búsqueda hay que regresar al Pantano Negro y, desde allí, entrar en una nueva zona: las Tierra Altas de Maloe. A continuación, nos dirigimos al Monasterio y, desde el claustro exterior, buscamos los barracones. Allí nos espera un enorme herrero, muy duro de pelar. Puesto que sus golpes en el combate cuerpo a cuerpo son demoledores, si es posible, es mejor derrotarlo con alguna arma o hechizo de larga distancia.
Cerca del lugar de la batalla reposa el ansiado martillo. Al devolvérselo a Charsi nos convertirá en mágico uno de nuestros objetos, con la condición de que no sea una joya, ni esté engarzado, ni se pueda lanzar. Esta recompensa se puede guardar para más adelante, cuando se hayan recogido mejores objetos. Bastará con regresar al campamento utilizando los transportadores, y proceder a cobrar la recompensa.

### HERMANAS DE LA MATANZA

La última búsqueda del primer acto tiene como objetivo derrotar a la malvada Andariel, que ha corrompido a la Hermandad de las Arpías y ha profanado su sagrado monasterio. Esta misión nos será encomendada por Caín.
Hay que regresar al Monasterio situado en las Tierras Altas de Maloe, y cruzar sus puertas hasta el claustro exterior. Desde este lugar se accede a tres niveles de cárceles, que se comunican con el claustro interior. Es un lugar peligroso, pues algunas criaturas disparan desde el interior de las celdas, y ciertos personajes no pueden abatirlas cómodamente.
La cárcel da acceso a la catedral y las Catacumbas. En el nivel 4 de las mismas, se esconde la pérfida Andariel. Como ocurre con la mayor parte de los enemigos únicos, está rodeada por una horda de criaturas menores, que conviene atacar poco a poco. Andariel utiliza hechizos venenosos, por lo que es conveniente equiparse con varios antídotos. Por suerte, la diablesa sufre grandes daños cuando se la ataca con fuego.
Cuando derrotemos a Andariel, Warriv nos llevará hasta una nueva región, Aranoch, cuya capital es Lut Gholein, un puerto de ambientación arábica. Caín se unirá al viaje.

**La última búsqueda del primer acto tiene como objetivo derrotar a la malvada Andariel, que ha corrompido a la Hermandad de las Arpías y ha profanado su sagrado monasterio**

## ACTO 2

Los últimos rumores apuntan a que Diablo ha regresado al gran desierto de Aranoch, en busca de la piedra que tiene encadenado a su Hermano, Baal.
La capital de Aranoch es Lut Gholein, mucho más grande que el campamento de las arpías, por lo que conviene explorarla concienzudamente para encontrar a los personajes principales y nuestro alijo.
Además de Warriv –que nos puede llevar de regreso al campamento de las arpías cuando lo deseemos–, y de Caín, que identificará nuestros objetos, en Lut Gholein también abundan comerciantes mágicos, como Drognan; armeros, como Fara y Elzix; Lysander, que vende pociones; Greiz, que alquila mercenarios, y Jerhym, el señor de la ciudad, fuente de valiosa información.
Sin embargo, antes de comerciar, es mejor completar la primera búsqueda: como recompensa por completarla, los comerciantes bajan el precio de sus productos.
Los parajes exteriores que rodean a Lut Gholein son un inmenso desierto de piedra y arena de donde surgen extrañas cabezas de piedra y templos antiguos plagados de insectos gigantes. En esta región abundan los gusanos de arena, los demonios buitre, los enjambres, los demonios escarabajo y los gatos monteses.

### LA GUARIDA DE RADAMENT

Durante el deambular por la ciudad, el Héroe conocerá a Atma, una desgraciada mujer cuyo hijo y marido han sido asesinados por una horrible criatura que habita en las alcan-

tarillas de Lut Gholein. Es nuestro deber impartir justicia y vengar la muerte de las víctimas inocentes.
Se puede acceder a las cloacas a través de dos trampillas situadas en el suelo, de localización aleatoria, dentro de la ciudad. Ambas conducen al mismo sitio. Puesto que el lugar está plagado de momias venenosas y saltadores, es una buena idea alquilar los servicios de un mercenario.
La momia Radament, culpable del asesinato de la familia de Atma, se esconde en el tercer nivel de las cloacas. Además de estar protegida por varios magos de fuego, es muy poderosa, y dispone de hechizos de veneno, varias maldiciones, y resurrección de los muertos. Al morir, dejará caer el Libro de Habilidad, que permite activar una nueva. Un cofre cercano esconde el Pergamino Horádrico.
Una nueva conversación con Atma hará que los comerciantes de Lut Gholein bajen sus precios.

## EL BASTÓN HORÁDRICO

Al entregar a Caín el Pergamino Horádrico recogido en la misión anterior, éste nos revelará un oscuro secreto: hace muchos años, los últimos magos horádricos consiguieron encerrar a Baal en una piedra, en lo más profundo de la tumba de Tal Rasha. Para proteger la entrada a la cámara, rompieron el Bastón Horádrico en dos trozos –una vara y su empuñadura– y los escondieron en lugares distintos.
Es necesario localizar ambas reliquias y unirlas con ayuda de un cubo horádrico. Así podremos entrar en la tumba e inutilizar la piedra que mantiene encerrado, pero vivo, al Hermano de Diablo, el Demonio de la Destrucción, Baal.
El Cubo Horádrico se esconde en las Salas de la Muerte; la Vara Horádrica en el Cubil del Gusano de Arena, y el Amuleto Horádrico en el Templo de la Garra Viperina, en el Valle de las Serpientes. Por tanto, hay que explorar estos lugares para encontrar los objetos.
Para localizar las Salas de la Muerte, se debe partir de Lut Gholein. Tras dejar atrás una extensión baldía, aparece un templo rocoso opcional con dos niveles, que se puede explorar para subir la experiencia. La zona contigua a este paraje son las Colinas Áridas: el lugar de reposo de las Salas de la Muerte. El Cubo Horádrico está en el tercer nivel, dentro de un cofre. Al enseñarle el cubo a Caín, nos explicará su funcionamiento. Además de para completar esta búsqueda, también sirve para mezclar objetos y obtener otros completamente diferentes, tal como se explica en un recuadro adjunto.
A continuación, hay que buscar la vara. El Cubil de Gusano se encuentra en el Oasis Lejano, al que se accede desde las Colina Áridas. Como cabría esperar, el lugar está custodiado por enormes gusanos que lanzan huevos capaces de regenerarse, y otras guarrerías. El objeto codiciado, la Vara de los Reyes, reposa en un cofre dorado, en el tercer nivel de la mazmorra.

**Al acabar con Hefasto, obtendremos el martillo que nos servirá para destruir la piedra en la Forja del Infierno**

Para encontrar el último ítem, el Amuleto Horádrico, el Héroe debe emprender la búsqueda número tres, pues al entrar en la Ciudad Perdida se produce un repentino eclipse de sol. Este fenómeno sirve de presentación para otros nuevos acontecimientos.

## EL SOL MANCILLADO

Tras el eclipse solar, es una buena idea regresar a Lut Gholein y pedir consejo a Drognan. Éste sospecha que ha sido provocado por algún oscuro acontecimiento que tiene lugar en el Templo de la Víboras, también llamadas Garras Viperinas. Para localizar el templo, hay que ir a la Ciudad Perdida. Desde allí buscaremos el Valle de las Serpientes, donde reposa el templo. Es un lugar peligroso, pues abundan las salamandras, las garras viperinas y varios monstruos que utilizan ataques paralizantes. En el centro del nivel 2 del templo se encuentra el Amuleto que completa la búsqueda anterior, "El Bastón Horádrico". Igualmente, si se elimina a las garras viperinas del templo y se destruye el altar de piedra, se completa esta tercera búsqueda.
Ya sólo queda regresar a Lut Gholein para hablar con Caín. Al introducir la Vara y el Amuleto en el Cubo Horádrico y pulsar el botón Transmutar, se obtiene el bastón Horádrico aludido en las leyendas: nada menos que la mítica llave que mantiene encerrado al demonio Baal.

## EL SANTUARIO ARCANO

Mientras el Héroe se ha enfrentado a escarabajos eléctricos en el desierto y a momias y esqueletos ígneos en los templos "pseudoegipcios", Drognan ha estado investigando los registros antiguos, en busca de la tumba de Tal Ras-





## Las habilidades

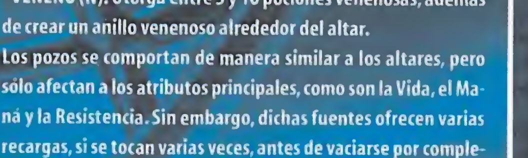
Una de las novedades más significativas de «Diablo II», es la gestión de las habilidades. En su predecesor, todos los personajes compartían la mayor parte de ellas, por lo que las diferencias se reducían a las armas. En esta ocasión, cada Héroe dispone de 30 habilidades únicas, que no pueden ser aprendidas por el resto. Esto es consecuencia, en parte, de eliminar el Libro de Hechizos.
Cada Héroe dispone de tres tipos de habilidades, según sus características. Por ejemplo, el Bárbaro dispone de los grupos Combate, Dominios de Combate, y Gritos de Guerra. El Paladín, en cambio, usa Auras Defensivas, Auras Ofensivas y Habilidad en Combate. Cada uno de estos tres grupos emplea un árbol de habilidades independiente, que no es otra cosa que una ruta fija que determina las habilidades que hay que activar antes de poder usar las más poderosas. Cada árbol dispone de dos o tres ramas, por lo que cada raza de Héroe puede dar lugar a decenas de variantes diferentes, en función de las ramas que se recorran.
Para utilizar las habilidades, hay que asignarlas puntos. Cada vez que se sube de nivel, se obtiene 1 punto. Algunos objetos, cuando se equipan, ofrecen entre 1 y 3 puntos adicionales. Igualmente, como recompensa por algunas búsquedas, se obtienen nuevos puntos. Cada habilidad puede disponer de un máximo de 20 puntos, aunque mediante trucos en forma de objetos, gritos de guerra y gemas, este valor puede aumentar hasta los 30 puntos. Obviamente, a mayor cantidad de puntos, mayor potencia tiene el poder en cuestión.
Nada impide acumular puntos sin usar para asignarlos más adelante, pero sólo se puede subir un punto por habilidad, en cada nivel. Es decir, si se asigna un punto a Piel de Hierro en una hechicera de nivel 7, no podrá asignarse otro punto a esa habilidad, hasta que suba al nivel 8.
Las habilidades pueden agruparse en cuatro grandes grupos:
- Habilidades activas: Deben asignarse al botón izquierdo o derecho del ratón para poder utilizarse. Todas las Habilidades Activas menos Ataque, Lanzamiento, Desconvocatoria y Sacrificio consumen maná.
- Habilidades pasivas: Se activan automáticamente cuando se obtienen, y siempre permanecen en funcionamiento, sin necesidad de asignarlas una tecla o botón de ratón. Además, la gran mayoría de ellas no consumen maná.
- Auras: Habilidades especiales que sólo pueden ser invocadas por los paladines y algunas criaturas. Se trata de un efecto mágico que permanece activo apenas un metro alrededor del invocador. Cualquier ser situado dentro de su radio de acción, se beneficia del efecto que produce. Por desgracia, esto también afecta a los enemigos...
Todas las criaturas que se ven afectadas por el aura, tienen un halo dorado bajo sus pies.
- Maldiciones: Hechizos especiales lanzados por los nigromantes y algunos monstruos, que permanecen activos en un radio de acción, variable según su potencia. Al contrario que las auras, las maldiciones producen un efecto dañino.
Las criaturas que sufren una maldición tienen un halo de niebla sobre su cabeza.
Todos los Héroes, independientemente de su tipo, comienzan con las habilidades activas Ataque y Lanzamiento, que no consumen maná. Los nigromantes, además, obtienen la habilidad Desconvocatoria, para devolver al Infierno a una criatura convocada, cuando ya no es necesaria. No hay que olvidarse de que muchos de los poderes se aplican a objetos, especialmente a armas, por lo que sólo se podrán utilizar si el Héroe está equipado con dicha arma.
Aunque es posible asignar al menos 1 punto a todas las habilidades de que dispone cada personaje, en la práctica, es mejor asignar varios puntos a alguna en concreto, y dejar otras sin usar. De hecho, es una buena idea elegir una o dos habilidades favoritas, y dedicar a ellas el mayor número de puntos posibles, sin que eso signifique renunciar a otras menos potentes. La mayor parte de las habilidades no muestran su verdadero poder hasta que han recibido cuatro o más puntos.
La táctica de guardar puntos para más adelante funciona bien para los Héroes que pueden utilizar armas como alternativa, tal como ocurre con el Bárbaro, la Amazona o el Paladín, pero el Nigromante y la Hechicera dependen enormemente de sus habilidades para obtener buenos hechizos de ataque, por lo que guardar puntos con estos personajes resulta mucho más complicado.

# Altares y pozos

Dispersos por todo Santuario, se yerguen altares y pozos curativos que otorgan un beneficio temporal al Héroe que los toca. Dicho poder sólo dura unos minutos, pero se regenera al poco tiempo, por lo que es posible retornar para volver a recibir la bendición. Si, cuando se activa uno de estos lugares mágicos, el Héroe aún disfruta del beneficio de otro anterior, pierde el efecto del más viejo.
Estos son los distintos tipos de altares que existen en Santuario. Su localización es aleatoria. El símbolo (N) significa que no se regenera:
- **AUMENTO DE LA RESISTENCIA AL FUEGO:** Aumenta la resistencia al fuego. +75%.
- **AUMENTO DE LA RESISTENCIA AL VENENO:** Aumenta la resistencia al veneno. +75%.
- **AUMENTO DE LA RESISTENCIA AL FRÍO:** Aumenta la resistencia al hielo. +75%.
- **AUMENTO DE LA RESISTENCIA AL RAYO:** Aumenta la resistencia a la electricidad. +75%.
- **AUMENTO DE ARMADURA:** Mejora la defensa. +100%.
- **AUMENTO DE COMBATE:** +200% al golpe, +200% al máximo y mínimo daño.
- **RECARGA DE MANÁ:** Aumento de maná. +400%.
- **HABILIDAD:** +2 a todas las habilidades.
- **RELLENO:** Recupera la totalidad de la vida y el maná.
- **RESISTENCIA:** Resistencia infinita.
- **AUMENTO DE EXPERIENCIA (N):** Aumenta en un 50% la experiencia ganada con cada muerte.
- **CURACIÓN:** Recupera el nivel de vida.
- **MANÁ:** Recupera el nivel de maná.
- **MONSTRUO (N):** La criatura maligna más próxima al altar se convierte en un monstruo único o campeón. Es más difícil de matar, pero ofrece un botín más suculento.
- **PORTAL (N):** Abre un portal a la ciudad de la región donde se encuentra el Héroe.




- **FUEGO (N):** Todos los personajes –incluido el Héroe–, pierden la mitad de los puntos de vida.
- **EXPLOSIÓN (N):** Ofrece al protagonista entre 5 y 10 pociones explosivas, además de provocar cinco explosiones en puntos aleatorios.
- **GEMA (N):** Mejora una gema o calavera del inventario, de forma aleatoria. Dicha joya no debe estar engarzada en un objeto. Si se desea mejorar una gema en concreto, hay que tirar al suelo el resto y, a continuación, tocar el altar. Eso sí, tras la mutación, ¡no hay que olvidarse de recoger las que se han abandonado!
Si no se dispone de ninguna gema, entonces genera una, de la calidad más baja.
- **VENENO (N):** Otorga entre 5 y 10 pociones venenosas, además de crear un anillo venenoso alrededor del altar.



Los pozos se comportan de manera similar a los altares, pero sólo afectan a los atributos principales, como son la Vida, el Maná y la Resistencia. Sin embargo, dichas fuentes ofrecen varias recargas, si se tocan varias veces, antes de vaciarse por completo, y se regeneran mucho más rápido que los altares. Es una buena atraer a los monstruos hasta un pozo, para batallar tranquilamente y rellenar los valores de vida y demás, cuando éstos se reduzcan peligrosamente.

ha. No ha encontrado su localización exacta, pero sospecha que las pistas necesarias están en el Santuario Arcano. Tras consultar a Lord Jerhym sobre el tema, éste nos contará una terrorífica historia sucedida tiempo atrás, cuando la Oscuridad invadió el mundo: En lo más profundo de su palacio, una horda de demonios se abrió paso hasta el harén y asesinó a todas las mujeres. Sus guardias aún combaten en los niveles inferiores, pero tal marea de monstruos sólo puede provenir de un lugar maldito, como el Santuario Arcano.
El propio Lord Jerhym nos abrirá el pasaje del palacio. En comparación con anteriores mazmorras, ésta está bellamente decorada, y no es tan peligrosa.
Desde el Palacio, hay que buscar el pasadizo que lleva al Harén. Se comunica con el Sótano. En el tercer nivel se encuentra el portal que lleva directamente al Santuario Arcano, un lugar mágico suspendido en algún lugar del cielo estrellado. Aquí hay que buscar el Diario de Horazon. Al acercarse a él, aparecerá el Invocador, acción que activará la siguiente búsqueda.

### EL INVOCADOR

El mago que custodia el Santuario Arcano es muy poderoso. Está dotado con todo tipo de hechizos de fuego, hielo y demás, por lo que conviene estar bien provisto de habilidades o pociones que sirven de protección.
Tras acabar con el Invocador y leer el libro, es necesario retornar a Lut Ghoein y hablar con Caín. El mago nos revelará cuál es el verdadero símbolo de Tal Rasha, y así se pondrá en marcha la última búsqueda de este segundo acto.

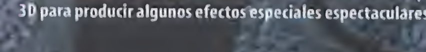
**El señor del Terror está buscando la tumba de Tal Rasha, con la intención de liberar a Baal**

### LAS SIETE TUMBAS

Poco a poco, los sucesivos descubrimientos llevados a cabo por Drognan y Jerhyn van conformando las sospechas que ambos revelarán al Héroe: el extraño vagabundo que, días atrás, había abandonado Lut Ghoein... ¡Era el mismísimo Diablo! Seguramente, el señor del Terror estaba buscando la tumba de Tal Rasha, con la intención de liberar a Baal. Es imprescindible encontrarla antes que el demonio y acabar con el Señor de la Destrucción.
Revelado el terrible secreto, debemos dirigirnos al Cañón de los Magos desde el portal que se abre cuando se lee el Diario de Horazon. El lugar está formado por siete grandes tumbas, pero la única que lleva a la cripta de Tal Rasha es la que tiene en la entrada el símbolo mostrado por Caín en una conversación anterior.
Aunque no es necesario, conviene explorar las otras seis tumbas, pues contienen valiosos cofres plagados de objetos interesantes. Están pobladas por gatos monteses y grandes bestias llamadas machacadoras.
Ya en el interior de la Tumba de Tal Rasha, hay que introducir el Bastón Horádrico en el orificio destinado a tal efecto. Al otro lado espera el demonio Duriel, un enorme gusano que dispone de hechizos de hielo paralizantes. Es duro de pelar, por lo que conviene aprovisionarse bien de pociones y tener preparado un pergamino de Portal para regresar la ciudad, en caso de que éstas se agoten.
Tras vencer a Duriel, nos encontraremos con Tyrael, el arcángel que nos contará como Baal ha sido liberado por Diablo. Sólo destruyendo las piedras sagradas se puede detener semejante caos.
Si el miedo no paraliza vuestras piernas, ya sólo queda regresar a Lut Gholein y hablar con Jerhym, para comentarle los últimos acontecimientos. Meshif nos llevará en su barco hasta la nueva región: Kehjistan.

## ACTO 3

Las junglas esmeraldas de Kehjistan sirven de cobijo a un sinfín de especies tan exóticas como peligrosas: arañas gigantes, bestias de tentáculos, fetiches y moles espinosas. La maraña de vegetación y la lluvia constante impiden llevar una vida cómoda a los escasos habitantes de la selva, que se agrupan en pequeños poblados dispersos por toda la región. El único núcleo de población destacado es la ca- ►


Pese a utilizar gráficos renderizados en 2D, «Diablo II» acepta aceleración 3D para producir algunos efectos especiales espectaculares.

Las cabezas en el desierto de Aranoch son vestigios de una civilización antigua. Habrá que explorar sus templos para resolver algunas búsquedas.


El puerto de Lut Gholein es la capital de la region de Aranoch y una cita imprescindible para resolver la aventura.


En las ruinas del desierto abundan los demonios buitre y varios insectos gigantes. ¡Qué asco!


Pese a su baja resolución, la calidad gráfica de «Diablo II» brilla en muchos de los decorados.



Las garras viperinas, unas serpientes gigantes con bastantes malas pulgas, protegen el Amuleto Horádrico. Su veneno es muy peligroso.

pital del reino, Kurast. Es un lugar grande y húmedo, pues se alza sobre un pantano.
Los habitantes más destacados son Hratli y Asheara, armeros; Ormus, que cura y vende objetos mágicos; los conocidos Caín y Meshif, que puede llevarnos de vuelta a Lut Gholein; y Alkor, vendedor de pociones. Asheara también ofrece valiosos mercenarios.

## EL PÁJARO DORADO

Tras hablar por vez primera con todos los habitantes de la ciudad, se obtienen las primeras pistas para emprender las diferentes misiones, que tendrán como objetivo derrotar a uno de los demonios menores.
Esta primera búsqueda es un tanto atípica, pues no tiene por qué surgir en primer lugar, y puede originarse mientras se realizan las búsquedas posteriores.
Desde los puertos de Kurast, parte un camino al Bosque de las Arañas, que se comunica con el Gran Pantano. En la frontera entre estos dos lugares existe un monstruo que, al derrotarlo, deja caer una estatuilla de jade. Al enseñársela a Caín, nos pedirá que hablemos con Meshif. El hombre nos la cambiará por el Pájaro Dorado de Ku Y'leh. Una nueva charla con Caín nos llevará hasta Alkor. Al entregarle la estatua, nos regalará una Poción de Vida que añade 20 puntos permanentes.

## ESTILETE DE LA VIEJA RELIGIÓN

El puerto de Kurast está protegido de los demonios de la bahía por un hechizo lanzado por Hratli. No obstante, con el paso del tiempo, se ha ido debilitando. Según Ormus, es necesario encontrar una hoja afilada de los Skatsimi, llamada Gidbinn, para poder renovarlo.
En primer lugar, hay que dirigirse al Gran Pantano y, desde allí, a la Selva Desolladora. Aunque la posición del Gidbinn se genera de forma aleatoria, suele estar en las proximidades o en el interior del poblado de los Fetiches. Será necesario derrotar a una horda de nativos pigmeos armados con puñales y cerbatanas. Hay que centrarse, en primer lugar, en los chamanes que van encima de los hombros de sus congéneres, pues dominan el poder de la resurrección.
Una vez recuperado el Gidbinn, debemos entregárselo a Ormus, que nos regalará un anillo mágico. Si hablamos con Asheara, también nos ofrecerá como premio un mercenario gratis. Si todavía controlamos a uno, hay que esperar a que sea derrotado para hablar con Asheara y obtener otro nuevo.

**Las junglas esmeraldas de Kehjistan sirven de cobijo a un sinfín de especies exóticas y peligrosas: arañas, bestias de tentáculos, fetiches y moles espinosas**

## LA VOLUNTAD DE KHALIM

Puesto que las anteriores búsquedas sólo han servido para complacer el espíritu de los habitantes de Kurast, Caín no tardará en recordarnos que nuestro viaje tiene como objetivo principal derrotar a Mefisto. Según las conversaciones establecidas en la ciudad, esta búsqueda puede darse en primer lugar, tras divisar al vagabundo errante que es, en realidad, el propio Diablo, en el Bosque de Arañas.
El Señor del Odio está prisionero en la Torre del Guardián, en la Ciudad Templo de Travincal. Para penetrar en la prisión es necesario destruir un Orbe sagrado, con la ayuda del espíritu de un santo incorruptible. Este será el inicio de la tercera misión: la búsqueda de las reliquias de Khalim, es decir, el corazón, el cerebro, el ojo y un rompe-cabezas, no confundir con un puzzle, se trata de un mazo que sirve exactamente para romper cabezas...
El Ojo de Khalim se encuentra en la Caverna de la Araña, en el Bosque de Arañas, en un cofre protegido por varios monstruos arácnidos que escupen fuego y envenenan con sus pinzas.
Tras hablar con Caín para comunicarle la recuperación de la primera reliquia, el Héroe deberá salir de la ciudad en busca del Cerebro. Hay que dirigirse a la Selva Desolladora, una zona contigua al Bosque de Arañas. La reliquia se encuentra en el tercer nivel de la Mazmorra del Desollamiento, protegida por un poderoso chamán.
Una nueva conversación con Caín nos revelará las pistas ne-







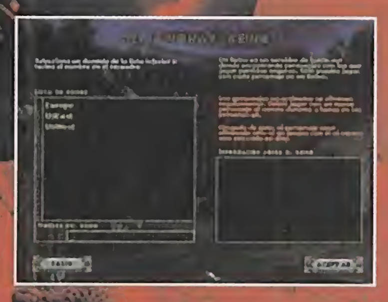
## Los monstruos

La llegada de los Tres Males Fundamentales ha sembrado de horribles monstruos y cadáveres vivientes los bellos paisajes de Santuario. En «Diablo II» existen más de 40 criaturas hostiles diferentes. Se rigen por una serie de reglas que conviene conocer muy bien, para sacar el máximo provecho de los combates.
- Cuando se ataca a un monstruo, aparece un icono con su nombre y vida en la parte superior de la pantalla. El color del nombre indica su fiereza: blanco si es una criatura normal, azul si es un Campeón, y amarillo si se trata de una criatura única. Estas últimas son las que están directamente relacionadas con la trama.
- Enfrentarse a un grupo numeroso siempre es una acción arriesgada. Es más inteligente correr hacia otro lugar, para poner a las criaturas en fila, pues no todos los monstruos persiguen al Héroe cuando huye. Igualmente, hay que aprovecharse de los accidentes geográficos para obtener ventajas tácticas. Por ejemplo, un muro puede servir para bloquear a un grupo de monstruos mientras se acaba con otro, y un paso estrecho para obligar a los contrarios a que ataquen de uno en uno.
- Los altares y pozos son vitales para avanzar en tierras peligrosas. No sólo sirven para activar efectos, sino que también se puede atraer a los enemigos hacia ellos, y combatir tranquilamente mientras se utiliza su capacidad regenerativa en nuestro propio beneficio.
- La facilidad para golpear al contrario depende del nivel de los implicados. Si el nivel del Héroe es superior al del monstruo, hará blanco un mayor número de veces que el contrario, y viceversa.
- Cuando se completa el juego en modo de dificultad Normal, se activan dos modos adicionales: Pesadilla e Infierno. En el primer caso, los niveles de los monstruos aumentan en 25, con respecto al nivel Normal. Por ejemplo, un zombi de nivel 7 en el nivel Normal, tiene un nivel 32 en el nivel Pesadilla. En el nivel Infierno, este aumento de nivel es de +50.
- Algunos monstruos tienen un elevado poder de disparo lejano, y un bajo nivel de ataque cuerpo a cuerpo, y viceversa. Siempre que se descubre una criatura que dispone de los dos tipos de ataque, conviene enfrentarse a ella tanto cuerpo a cuerpo como en la distancia, para comprobar a cual de los dos ataques es más vulnerable.
- Las criaturas causan más daño cuando rodean al Héroe. Hay que evitar esta situación, corriendo de un lado a otro para que los enemigos sólo puedan arremeter de frente o desde los costados.

# El modo multijugador

Las partidas con varios jugadores, pese a disponer de las mismas búsquedas que el modo un jugador, ofrecen estrategias especiales.

- La cantidad de oro que se recoge se reparte entre todos los miembros del grupo. Si la división no es exacta, lo que sobra se lo lleva quien ha recogido el botín. Para que esta división ocurra, los miembros del grupo deben encontrarse en la misma zona, tal como se muestra en el automapa.
- Los portales son muy importantes en modo multijugador, ya que permiten a todo el grupo recorrer grandes distancias en poco tiempo. A la hora de invocarlos, hay que saber que nunca podrán ser usados por personajes humanos declarados hostiles. Son un buen método para escapar de emboscadas, o cuando se está en inferioridad numérica.
Puesto que un portal sólo puede ser cerrado cuando su invocador lo atraviesa desde la ciudad al lugar de partida, es una buena idea invocar dos portales por dos personas diferentes, y hacer que los crucen los miembros del grupo que no los han invocado. Obviamente, el invocador de uno de ellos, deberá usar el otro. De esta manera se obtienen portales permanentes desde las mazmorras a la ciudad, para comprar pociones y vender los tesoros encontrados.





- Los altares y pozos sólo afectan al primer jugador del grupo que los activa.
- Antes de participar en una partida online, es importante observar bien las que están teniendo lugar en ese momento, pues existen juegos que han sido creados con ciertos fines, por ejemplo, para intercambiar objetos, gemas y armas. Penetrar en estos "mercadillos" puede ser muy útil para mejorar los atributos del personaje y deshacernos de "chatarra", que a otros les vendrá muy bien.
- La fiereza de los diferentes monstruos depende del número de personas que forman el grupo. Su fuerza y experiencia se multiplica por el número de Héroes que participan en la partida.

cesarías para encontrar el Corazón de Khalim. Debemos dirigirnos a la Selva Desolladora y, desde allí, a la parte baja de Kurast. Tras acabar con una criatura única en la frontera, llegaremos al Bazar de Kurast. Aquí hay dos entradas a las cloacas que llevan al mismo sitio. Es necesario recorrer un par de niveles en las cloacas, plagadas de no-muertos y momias resucitadoras, hasta encontrar una palanca que nos permitirá abrir unos escalones que llevan al ansiado Corazón. La última reliquia, el Rompe-cabezas, sólo puede localizarse en la siguiente búsqueda.

## EL TOMO DEL LAM ESEN

Cuenta la leyenda, en boca de Alkor, que un sabio llamado Lam Esen escribió un tomo llamado el Libro Negro, plagado de secretos imprescindibles para acabar con Mefisto y sus Hermanos. Es nuestro deber encontrarlo, por lo que habrá que realizar un largo viaje por toda la región de Kehjistan.
El Tomo aparece, de forma aleatoria, en uno de los seis templos en ruinas existentes, localizados en el Bazar de Kurast, la Calzada de Kurast o la Parte Alta de Kurast. Hay que registrar todos ellos hasta dar con el Libro. Al entregárselo a Alkor, nos regalará 5 valiosos puntos de habilidad.

## EL TEMPLO ENNEGRECIDO

Las revelaciones contenidas en el Libro certifican lo esperado: Mefisto está protegido por el Alto Concilio de Zakarum. Para llegar hasta el demonio, Ormus nos encomienda la misión de acabar con esta secta de sacerdotes corrompidos. Desde la parte alta de Kurast, hay que cruzar la Calzada de Kurast para llegar hasta Travincal. En este lugar abundan los magos. Los tres altos miembros del concilio son los más duros de pelar, por lo que hay que preparar algunos hechizos de protección contra todo tipo de magia. En algún lugar de Travincal también reposa el Rompe-cabezas de Khalim, que sirve para completar la tercera búsqueda.
Al regresar a la ciudad y hablar con los implicados en ambas misiones –Caín y Ormus–, el Héroe deberá utilizar el Ojo, el Cerebro, el Corazón y el Mazo Rompe-cabezas en el Cubo Horádrico; obtendrá el arma conocida como la Voluntad de Khalim. De nuevo en Travincal, deberemos buscar el Orbe que habrá que romper con el mazo recién obtenido. El pútrido olor a muerte que surgirá certifica que el demonio se encuentra muy cerca. El momento de la verdad ha llegado.

## EL GUARDIÁN

Tras romper el Orbe, Ormus nos encomendará la última misión de este Acto. Diablo y Baal han descubierto el Templo donde se encuentra Mefisto, y están dispuestos a liberarlo. Hay que llegar antes que ellos, para impedir la maquiavélica reunión. En Travincal, debemos buscar la Torre del Guardián, atravesando la Depresión del Odio. En el tercer nivel, Mefisto se muestra en todo su aberrante esplendor, protegido por numerosos Señores de la Sangre, magos de fuego de gran poder. La primera tarea debe consistir en limpiar la mazmorra de enemigos, antes de enfrentarse con Mefisto. El uso de un pergamino de Portal de Ciudad para regresar a Kurast a reponer fuerzas y comprar pociones, será imprescindible para poder enfrentarse cara a cara con el demonio.
Mefisto lanzará al Héroe todo tipo de hechizos de Meteorito, Muro de Fuego, Veneno y Electricidad. Como recompensa por su muerte, obtendremos una Piedra del Alma y varios valiosos tesoros.

Al morir Mefisto, abrirá el portal que conduce al mismísimo Infierno, donde tendrá lugar la batalla final contra Diablo. Sólo los héroes más duros y valerosos podrán enfrentarse a esta espeluznante prueba sin desfallecer.

## ACTO 4

Entre el caos reinante y las almas condenadas, en el corazón de la Maldad, aún se mantiene en pie una ciudad más o menos segura, el último bastión del Cielo: la Fortaleza del Pandemonium. Aquí el Héroe podrá encontrar a los últimos aliados que le permitirán adquirir pociones y renovar sus armas, aunque no podrá contratar mercenarios. Entre ellos destacan el inevitable Caín, compañero de penurias; el mago Jamella, que vende todo tipo de objetos mágicos; el ar-



# Pequeña ayuda

Una de las novedades de «Diablo II», con respecto a su primera parte, radica en la posibilidad de contratar a mercenarios o invocar a otras criaturas, si se dispone de la habilidad correspondiente. Igualmente, en algunas búsquedas se unen al Héroe, de forma automática, algunos personajes.
Tanto los mercenarios contratados, como los aliados o las criaturas invocadas, luchan hasta la muerte. Sin embargo, es posible contratar los servicios de un sanador para curar las heridas de todos ellos.
Aunque todos los mercenarios y la gran mayoría de las invocaciones siguen al Héroe a través de escaleras, portales y transportadores, hay algunas especies que no lo hacen, por lo que conviene estar atentos, y "hacer recuento" cada vez que se cruza uno de estos lugares.

**Al morir Mefisto, abrirá el portal que conduce al mismísimo Infierno, donde tendrá lugar la batalla final contra Diablo. Sólo los héroes más duros y valerosos podrán enfrentarse a esta espeluznante prueba sin desfallecer**


El Cubo Horádrico es imprescindible para completar dos búsquedas. Se emplea para obtener un nuevo objeto con la mezcla de varios distintos.


El Harén es una de las mazmorras más hermosas de todo el juego. Lástima que sólo esté poblado por monstruos...



El Santuario Arcano se alza en algún recóndito lugar junto a las estrellas. Lo que nos espera en su interior es como para ponerse a temblar...

mero Halbu; y el arcángel Tyrael, que nos guiará en nuestras misiones finales.
El Infierno está poblado por los seres más horripilantes que cualquier mente humana pueda imaginar: desde devoradores de cadáveres que utilizan los caídos como armas arrojadizas, pasando por las hordas de la Fatalidad, o las inevitables almas en pena. Escapar con vida de este lugar será un verdadero milagro.

## EL ÁNGEL CAÍDO

Tras explorar el último bastión del Cielo y hablar con todos sus moradores, Tyrael nos comunica la existencia de un alma torturada llamada Izual. Muchos años atrás intentó, vanamente, acabar él solo con los Tres Males Fundamentales, pero su soberbia fue castigada al ser poseído por un terrible ser proveniente del Abismo. Ahora le corresponde al Héroe la tarea de liberar su alma de tan terrible tormento.
El demonio poseído habita en las Llanuras de la Desesperación. Su localización es aleatoria, por lo que habrá que explorar bien los distintos niveles que la componen, hasta dar con él. Sus hechizos de frío son muy potentes, de ahí que sea imprescindible utilizar alguna protección contra este elemento.

Tras vencer a Izual, Tyrael nos recompensará con 2 habilidades adicionales.

## LA FORJA DEL INFIERNO

Aunque Mefisto ha sido derrotado, todavía tiene poder para regresar al mundo terrenal, a no ser que su Piedra del Alma sea destruida.

*NOTA: Esta piedra debió ser recogida por el Héroe del cuerpo abatido de Mefisto, en la última búsqueda del Acto III. Si no fue así, no hay que preocuparse, pues será el propio Cain el que nos la entregue.*

Para destruir la Piedra, debemos buscar la Forja del Infierno. Ésta se encuentra al otro lado del Río de Llamas, en la Ciudad de los Malditos. Para llegar hasta allí, hay que cruzar las Llanuras de la Desesperación. El viaje es largo, por lo que es conveniente aprovisionarse bien y preparar algún portal para regresar a la ciudad cuando las cosas se pongan feas.
Por el camino el Héroe se encontrará con Hefasto. Es difícil de derrotar, por lo que antes habrá que eliminar a sus secuaces, para que el combate final en solitario, contra este herrero demoníaco, tenga alguna posibilidad de éxito. Al acabar con él, obtendremos el martillo que nos servirá para destruir la piedra en la Forja del Infierno. El esfuerzo se verá coronado con una buena provisión de gemas.

## EL FINAL DEL TERROR

El momento de la confrontación que decidirá el destino del Universo ha llegado. El mismísimo Diablo espera en el corazón del Infierno.
La prueba, según nos explica Hadriel en el Río de Llamas, exige la localización de cinco sellos que se encuentran en el Santuario del Caos. Hay que tener mucho cuidado con ellos, pues algunos liberan una oleada de monstruos. Al activarlos todos, Diablo hará acto de presencia. Es, como cabría esperar, el monstruo más fuerte de toda la aventura. Dispone de multitud de hechizos de ataque, como la bola de fuego, círculos ígneos, y rayos eléctricos. Además, es muy rápido, y cualquier intento de huida será inútil, pues aprisiona al Héroe en una jaula de huesos y lo acribilla con todo tipo de conjuros.
El método más práctico para atacarle consiste en utilizar protección contra los hechizos mencionados, y poner mucho cuidado en esquivar sus bolas de fuego y rayos eléctricos. Tras o dos tres acometidas, se toma un respiro, momento que hay que aprovechar para atacarlo con nuestros hechizos y armas más potentes. Igualmente, será imprescindible usar portales a la ciudad para recobrar fuerzas y reponer las pociones.
La lucha será dura pero, si el entrenamiento ha sido el correcto, el Héroe saldrá victorioso. No conviene dar saltos de alegría cuando Diablo caiga abatido en el suelo: sólo dispondremos de un minuto para recoger todos los tesoros que podamos, antes de que el juego acabe.
Después de años de continuos sufrimientos, el mágico Reino de Santuario podrá por fin descansar... A menos que... ¡Un momento! Pero, pero... Ahora que lo pienso, ¿dónde demonios se ha metido el Tercer Hermano, Baal? Oh, oh...

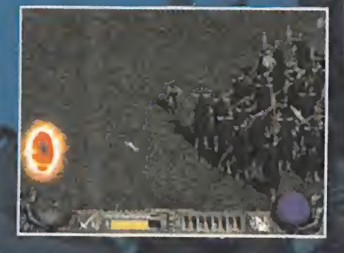
**Años atrás Izual intentó en vano acabar con los Tres Males Fundamentales, pero su soberbia fue castigada al ser poseído por un terrible ser del Abismo**

## El misterio de las vacas asesinas

Como no podía ser de otra forma, «Diablo II» incluye algunas sorpresas escondidas que recompensan el esfuerzo de aquellos que han sido capaces de dar con ellas. La más llamativa es la existencia de una fase secreta por cada nivel de dificultad. Para acceder a ellas, hay que cumplir los siguientes requisitos:
- Terminar el juego.
- Tener en el inventario el Cubo Horádrico, un Tomo del Portal de la Ciudad, y la pierna de Wirt.

Si dichas condiciones se cumplen, para localizar el nivel secreto, realizar los siguientes pasos:
- Comenzar una nueva partida con el mismo nivel de dificultad con que se terminó el juego. También sirve una partida en curso que cumpla esta mencionada condición.
- Viajar al Campamento de las Arpías.
- Introducir la pierna de Wirt y el Tomo del Portal de la Ciudad –que debe disponer de al menos un pergamino libre–, dentro del Cubo Horádrico.
- Pulsar el botón Transmutar. Los objetos desaparecerán, pero al lado del personaje se abrirá un portal rojo que lleva al nivel secreto. La nueva fase está poblada por centenares de vacas asesinas armadas con enormes hachas. Son duras de pelar y atacan en masa, por lo que conviene esquivar las primeras embestidas para planificar la forma de abatirlas. El esfuerzo tiene su recompensa en forma de objetos y pociones valiosas.





J.A.P.

**NOTA IMPORTANTE:**

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis enviarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A. MICROMANÍA C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail: *codigosecreto.micromania@hobbypress.es*

## Dark Reign 2




Para poder jugar en cualquier misión. En el acceso directo que crea el juego, pulsa sobre el botón derecho y luego a "Propiedades", dentro de la zona "Destino" debes de añadir lo siguiente;
**-cmd:"gamegod.studiomode 1;sys.runcode studio"**

Por ejemplo:
C:\Juegos\dreign2\dr2.exe -cmd:"gamegod.studiomode 1;sys.runcode studio"

Inicia el juego y pulsa el botón de Herramientas en la parte inferior derecha de la pantalla, luego selecciona "Cargar" en el menú que hay a continuación, desde ahí podrás elegir la campaña que quieras y la misión. Una vez se realice la carga, vuelve a pulsar en Herramientas, podrás jugar la misión e incluso disfrutar de las animaciones del juego.





## GANADORES DE SEPTIEMBRE DE UNA CAMISETA DEL «TIPS & TRICKS TEAM»:

Las siguientes personas han sido las ganadoras de una camiseta de Micromanía por haber enviado un truco válido para la revista: Alfredo Quesada Sánchez, Marcor y Juan Carlos.

## Outpost 2




**Mayor población:** Para conseguir un 10% más de población- pulsa conjuntamente **[crtl+F4]**

**Recursos ilimitados:** Para obtener un número ilimitado de recursos pulsa **[crtl+F11]**

**Construir, entrenar e investigar más rápido:** Pulsa repetidamente en un edificio para hacer que la producción de edificios, el entrenamiento de científicos o la investigación lleguen a ser hasta un 40% más rápido.

## Midtown Madness




Arranca el juego con los siguiente parámetros en la línea de comandos:

Por ejemplo: Midtown\midtown -allcars -allrace

**allrace:** Todas las carreras disponibles.
**allcars:** Todos los coches disponibles.
**vasedans:** El cadillac.
**vavan:** El Ford F350.
**vadiesels:** El autobus.
**vacompact:** El New Beetle.
**vataxi:** El cadillac.
**valimoangel:** El Mustang GT.

## Quake 3






Para conseguir diversos "extras" debes editar el archivo q3config.cfg que se encuentra en el subdirectorio \baseq3 del juego, de la forma siguiente:

- Para acceder a todas las fases y poder ver todos los videos busca la cadena **"seta g_spVideos"** y pon un uno tras cada **"tier"**, tal y como lo he escrito
--> **"\tier1\1\tier2\1\....\tier8\1"**

- Para tener los mejores records hay dos opciones:
* Busca la cadena **"seta g_spAwards"** y cambia los siguientes parámetros:
**"\a0\x\a1\y\a2\z\a3\s\a4\t\a5\u"** donde
**x** --> Número de "Accuracy" conseguidos
**y** --> Número de "Impressive" conseguidos
**z** --> Número de "Excelent" conseguidos
**s** --> Número de "Gauntlet" conseguidos
**t** --> Número de "Frags" conseguidos
**u** --> Número de "Perfect" conseguidos

* Busca la cadena **"seta g_spScores5"** y cambia lo siguiente:
**"\l0\1\l1\1\....\l24\1"**, poniendo un uno tal cual lo he hecho, con lo que conseguirás "supuestamente" haber ganado en el nivel de dificultad NIGTHMARE en todos los mapas de Deathmatch del juego.

- Para ponerle colores a tu nombre:
Pon **^x** para cambiar de color, donde x es un número del 0 al 9
Por ejemplo, **^1YO^3MISMO** pondría como nombre YOMISMO, pero estando YO en rojo y MISMO en amarillo. Se pueden hacer más cambios, pero lo que si creo es que sólo funcionan algunos colores, y lo digo sobre todo porque no se pueden usar números de más de un dígito.

## Icewind Dale




Importante; estos trucos funcionan en la v1.05 o superior del juego tan sólo.
Pulsa **Ctrl + Tab** para ver la consola y una vez en ella teclea los siguientes trucos:
**CHEATERSDOPROSPER:** ExploreArea(); Muestra todo el mapa
**CHEATERSDOPROSPER:** Hans(); Teletransportarte al cursor.
**CHEATERDOPROSPER:**SetCurrentXP ([number]); Da al personaje seleccionado la experiencia que indicamos
**CHEATERDOPROSPER:** AddGold([number]); Añade el oro indicado al del grupo.
**CHEATERDOPROSPER:** Midas(); Añade 500 de oro al del grupo.
**CHEATERSDOPROSPER:** First Aid ();
5 puntos de vida, 5 antídotos y un pergamino de piedra a carne.

**Importante:** Haz una copia de seguridad de los ficheros originales antes de modificar nada.
Con un editor de texto edita el fichero **"icewind.ini"** en el directorio del juego. Añade la línea **"Cheats=1"** Bajo la sección **"[Game Options]"**. Comienza a jugar, ahora presiona **[Ctrl] + [Tab]** para visualizar la consola. Teclea **"CHEATERSDOPROSPER: Enable Cheat Keys ();"** (cuidado con las mayúsculas y minúsculas) para activar el modo trucos. Ahora puedes pulsar una de estas combinaciones de teclas durante el juego para obtener diversas ventajas:
**[Ctrl] + J** – Los personajes seleccionados van a la posición de la flecha cursor.
**[Ctrl] + R** – Curar o resucitar un personaje o fotografía seleccionado.
**[Ctrl] + Y** – Matar al monstruo indicado sin conseguir experiencia.
**[Ctrl] + 4** – Muestra las trampas de la zona en que nos encontremos.
**[Ctrl] + 9** – Muestra las cajas de daños de los personajes.



## Diablo II

**Nivel Oculto:** Existe un nivel oculto en




el juego que exige ciertos requisitos para poder acceder a él. Para entrar en el mismo deberemos tener la pierna de Wirt (que se encuentra cuando se va a Tristán a rescatar a Deckard Cain), habernos terminado el juego (en cualquier nivel de dificultad), un tomo del hechizo del Portal a la Ciudad (que contenga un pergamino) y el cubo Horádrico. Cuando hayamos completado el juego, iniciamos una nueva partida en el mismo nivel de dificultad en que hayamos jugado, y en el campamento de las arpías en el primer acto, introducimos la pierna de Wirt y el tomo en el cubo Horádrico. Activamos la transmutación y los objetos desaparecerán, pero habrá aparecido un portal que conduce al Nivel Secreto de La Vaca. Cuidado con los bovinos, que arrean que da gusto, pero las recompensas son muy interesantes.

**Para jugar ventana:** Se puede jugar a Diablo II en una ventana en vez de a pantalla completa.
Para ello añade -w al arrancar el juego, del siguiente modo: "C:\Diablo 2\Diablo II.exe" -w

**Recuperar Objetos:** Si mueres y no puedes recuperar los objetos que llevas encima, salva la partida, sal y vuelve a entrar. Tu cuerpo aparecerá en la ciudad y podrás coger los objetos fácilmente, pero los enemigos habrán restaurado su energía.





## Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child

En cualquier momento del juego puedes pulsar la tecla "' " para activar la consola y después escribir los siguientes códigos:

**invuln:** Modo Dios.
**gimmiegimmiegimmie:** Todas las armas.
**noclip:** Clipping desactivado.
**notarget:** Activar/desactivar objetivo.
**spectator:** Modo espectador.
**chasecam:** Cambia ángulo de cámara, 5 posibles.
**cycleplayerclass:** Ver tipo de jugador.
**nextarmor:** Aumentar blindaje.
**prevarmor:** Disminuir blindaje.
**nextmonster:** Ir al siguiente monstruo.
**prevmonster:** Ir al monstruo anterior.
**restartlevel:** Reiniciar nivel.

## Deus Ex




Edita el archivo user.ini dentro del directorio deusex/system y cambia un vínculo de tecla vacío (por ejemplo) "t=" a "t=talk" (hazlo donde veas "t="). Durante el juego pulsa "T" para escribir una línea con "Say:" que verás en la parte de abajo. Borra la palabra "Say" y escribe en una línea en blanco.

Para activar el modo trucos, teclea "set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True". Ahora podrás teclear cualquier truco:

**god** – Modo Dios.
**invisible** – Invisibilidad.
**iamwarren** – Activar el campo EMP.
**allskillpoints** – Todos los puntos de habilidad.
**allweapons** – Todas las armas.
**allammo** – Recargar el armamento.
**allaugs** – Mejoras básicas.
**tantalus** – Matar el objetivo actual.
**opensesame** – La puerta seleccionada se abre.
**legend** – Menú secreto.
**allhealth** – Salud restaurada.
**allenergy** – Toda la energía.
**allcredits** - 10000 Créditos.
**allimages** – Todas las imágenes.
**spawnmass** – Gran cantidad de enemigos.
**summon X** – Hace aparecer el objeto X (de la siguiente lista).
**Lockpick**
**basketball**
**MultiTool**
**AcousticSensor**
**Ammo10mm**
**AmmoDart**
**AmmoDartPoison**
**AmmoDartFlare**
**AmmoNapalm**
**AmmoPlasma**
**Ammo3006**
**AmmoRockets**
**Ammo20mm**
**AmmoSabot**
**WeaponPistol**
**WeaponRifle**
**WeaponStealthPistol**
**WeaponShuriken**
**WeaponSawedOffShotgun**
**WeaponProd**
**WeaponPlasmaRifle**
**WeaponAssaultShotgun**
**WeaponFlameThrower**
**WeaponGasGrenade**
**WeaponLAM**
**Weaponmodaccuracy**
**Weaponmodclip**
**Weaponmodlaser**
**Weaponmodrange**
**Weaponmodrecoil**
**Weaponmodscope**
**Weaponmodsilencer**
**AugBallistic**
**AugCloak**
**AugDatalink**
**AugEMP**
**AugEnviro**
**AugIFF**
**AugShield**
**AugStealth**
**AugTarget**



## Starlancer




En la pantalla de menú principal de Starlancer, mantén pulsada la tecla "CONTROL" mientras tecleas la palabra "potato". Cuando aparezca el indicador de la misión en rojo en la esquina superior izquierda de la pantalla ("M1" indicaría que la misión 1 está seleccionada), teclea el número de la misión que quieras jugar. El indicador de la misión se actualizará automáticamente cuando teclees el número de la nueva misión.
Para seleccionar misiones de la 1ª a la 9ª tienes que teclear delante el 0.
Nota: Starlancer consta de un total de 24 misiones.
Para seleccionar cualquier nave en el juego, mantén pulsada la tecla "MAYUSCULAS" mientras pulsas la tecla de función apropiada para cada nave. La misión comienza después de seleccionar la nave.
La lista siguiente indica que tecla de función corresponde a cada nave:

**F1-Predator**
**F2-Naginata**
**F3-Grendel**
**F4-Crusader**
**F5-Coyote**
**F6-Mirage IV**
**F7-Tempest**
**F8-Patriot**
**F9-Wolverine**

**F10-Reaper**
**F11-Shroud**
**F12-Phoenix**



## Anno 1602

PC

Se descarga una unidad en el muelle del puerto, delante del almacén. Las unidades enemigas te atacaran de una en una ,y las podremos eliminar desde los barcos. Una vez eliminadas se podrá invadir la isla sin problemas.

Un científico que trabajaba para el gobierno murió tiempo atrás en un extraño accidente. Se trataba del Doctor Kirk, una eminencia en materia de energías alternativas. El tema quedó en el olvido hasta que una isla deshabitada llamó la atención del gobierno al ser detectadas extrañas investigaciones en ella. Un análisis más detallado reveló la existencia de un grupo científico que parecía estar liderado por el citado doctor. El tema debe ser investigado.

# Dino Crisis

## COMIENZA LA AVENTURA

El complejo en el que vamos a introducirnos parece desierto. La ausencia de guardias y luz nos hacen presagiar que algo extraño ha ocurrido en la zona. El primero en entrar es Gail, luego Rick y, por último, nuestra protagonista. Enseguida veremos a Gail y muy cerca de él una puerta que nos lleva a un almacén donde debemos coger una llave y otro objeto. Ya fuera de ahí, nos espera otra ayuda si movemos la caja de madera que allí se encuentra (no muy lejos de la puerta).

Por aquí no hay más que hacer, así que salimos a través de la puerta por la que llegamos hasta encontrarnos el cuerpo, por llamarlo de algún modo, de un guardia. Lo examinamos por si escondiera algo y seguimos hasta la "Sala Generador de Reserva 1F" donde nos espera el primer puzzle. **(Imagen 001)**

Al final de los pasillos hay cuatro cilindros que deben ser colocados en el siguiente orden: rojo-azul-verde-blanco. Sólo queda pulsar el botón que se encuentra al lado y ver cómo arranca el generador.

Nos disponemos a salir cuando escuchamos unos gritos de Gail y aceleramos nuestro paso para enfrentarnos al primer enemigo: un dinosaurio realmente ágil. Gail ha desaparecido así que, tras acabar con el animal, volvemos rápido al edificio y seguimos el camino que Rick cogió al principio. Pronto veremos un conducto de ventilación por el que subiremos para bajar luego por el primer hueco. Aquí, además de poder guardar la partida, encontraremos un disco DDK (para más información sobre él pulsar el interruptor del fondo), un cadáver con llave incluida, una escopeta y una clavija. Seguimos y avanzamos por el pasillo hasta coger la munición y entrar por la puerta que se encuentra junto a ésta. Aquí está Rick, quien nos comenta la situación y nos "invita" a comenzar la búsqueda del doctor. Sin más dilación, salimos y usamos la clavija en la caja verde de emergencia para reponer nuestras medicinas, y es posible que pronto hagamos uso de ellas porque un velocirraptor nos atacará en breves momentos. Cuando acabemos con él, volvemos a la sala de dirección –donde se grababan partidas– y salimos por la otra puerta donde nos espera un compañero de nuestra anterior víctima.

Si logramos acabar con él, vamos a los vestuarios a través de la puerta más pequeña y reponemos fuerzas, cogemos el "Disco Code H" y leemos el diario para encontrar la clave de la caja fuerte. ¿Que dónde estaba la caja fuerte? ¡Vaya memoria! En la conocida oficina de dirección. La abrimos y cogemos la llave de la entrada principal, a la cual nos dirigimos –es la puerta opuesta a la de vestuarios– y nos preparamos para subir al segundo piso. Antes de subir es recomendable realizar las mezclas oportunas para conseguir dardos sedantes, ya que lo primero que encontraremos será un dinosaurio de iguales características. A este primer dinosaurio es preferible matarlo, aunque siempre tenemos la posibilidad de esquivarlo y salir por la puerta opuesta a la que entramos hasta llegar a la sala de antenas. Tras apuntar la clave que se encuentra en un documento, volvemos atrás y entramos en la puerta que no necesita código de entrada con los dardos sedantes listos para ser usados. Tras dejar KO al primer y único velocirraptor, nos dirigimos a la caja fuerte que hay al fondo y usamos en ella el código que acabábamos de conseguir. El premio es el "deslizador", un complemento para la pistola que nos va a ser de gran ayuda. Sólo nos queda usar el "Disco DDK H" en la puerta restante y averiguar la clave de acceso.

**NOTA:** ¿Has probado a "restar" las letras de abajo a las de arriba?

# La segunda extinción



Imagen 001

Imagen 002

Imagen 003

El primer superviviente hace aparición y, aunque no dura mucho, nos da una llave. También debemos coger el "Disco DDK N" y dirigirnos al panel que hay en la caja de la pared y usar las dos llaves que tenemos en él. En las llaves están grabadas las palabras SOL y LEO, o al menos eso parece, ya que en realidad son los números 705 y 037. Así que ponemos la llave SOL a la izquierda y LEO a derecha e introducimos el código 705037 para conseguir la "Tarjeta Llave L".

## T-REX, EL REY DE LA ISLA

¿Ha llegado ya el susto? Si no es así, prepárate, porque el rey de los dinosaurios está a punto de hacer aparición **(Imagen 002)**. Tan sólo debes dispararle un par de veces para que se asuste y huya por donde vino. Vuelve al piso inferior y atraviesa la puerta grande que lleva directamente a un jardín. Aquí vamos a encontrar el "Disco Code N" y un documento que debe ser examinado ya que hay un nombre y un código que conviene ser apuntado. Volvemos otra vez a la sala principal y usamos el Disco N en la puerta que lo requiere. De nuevo un acertijo de letras, pero de similar solución: hay que quitar de arriba todas las letras que aparecen abajo. El resultado es NEWCOMER.

Pronto llegamos a una sala con un científico muerto, en la que encontramos una clavija y otro objeto al apartar la gran caja metálica. Salimos, desactivamos la barrera láser y nos preparamos para luchar con ¡dos velocirraptores! El mejor modo de afrontar la lucha es atacarlos por separado, así que entramos primero por la puerta de la izquierda para luchar con uno de ellos; a la salida está el restante. No tardaremos mucho en encontrar un segundo cadáver que nuevamente registramos para luego usar la puerta que da acceso a la sala de conferencias. Allí nos hacemos con la "Llave de Generador B1", momento en el que un nuevo dinosaurio nos ataca desde el techo. Todo parece perdido, pero Gail aparece en el momento más oportuno para salvarnos de lo que era una muerte segura.

Es momento de volver a la oficina en donde nos habíamos enfrentado al primer velocirraptor de los dos citados antes. Miramos una pizarra que contiene notas de gran interés y usamos el teléfono que dejaremos en modo "Hold". Es momento de volver por donde vinimos, abrir la caja de emergencia roja y rearmarnos convenientemente para llegar finalmente a la sala de control 1F donde están nuestros dos compañeros. **(Imagen 003)**

Las nuevas órdenes son encender el generador de la planta B1, para lo que vamos a la sala principal –a través de la oficina de dirección– y la atravesamos para salir por la puerta opuesta hasta llegar al fin del pasillo y volver al exterior. Ahora podremos abrir la verja que antes se encontraba cerrada y bajar las escalerillas.

El puzzle es igual al que superamos hace poco tiempo, sólo que ahora falta una batería que se encuentra justo al lado y debe ser colocada antes de mover las piezas. La combinación de colores es la misma.

Vuelve a la sala de comunicaciones, donde dejaste a Gail y Rick, no sin antes coger la clavija que aparece al mover la estantería que hay en la sala del generador. **(Imagen 004)**

Allí asistiremos a una discusión entre ambos ya que Gail quiere ir al subterráneo en busca del doctor, y Rick en busca de Tom, un compañero que ha lanzado una señal de socorro desde el exterior del edificio. ¿Qué hacemos nosotros? Suponiendo que elijamos la opción de Gail, salimos de la sala y vamos por el camino opuesto al que vinimos, bajamos unas escaleras y atravesamos corriendo un pasillo para evitar que los pequeños dinosaurios nos den una sorpresa. Pero no debemos atravesar el pasillo completo, ya que hay una puerta intermedia que debemos visitar para coger una "Tarjeta ID" y algún objeto más. Ahora sí que llegamos al final del pasillo donde pronto veremos a Gail, pero de forma efímera, ya que éste ve al doctor y sale como un rayo detrás de él sin que nos dé tiempo a reaccionar. Una verja se cierra entre ambos, así que usamos la única puerta por probar y seguimos con cuidado al pasar cerca de un hueco en la parte derecha del pasillo. Desactivamos la barrera láser y volvemos atrás, atravesando la sala de dirección, hasta desactivar el láser que se encuentra junto a ella. La puerta del fondo se puede abrir con la "Tarjeta ID" y en ella debemos recoger una clavija, el "Disco Code D" y el "D. Recoger Huellas", así como leer un documento. Gracias a la clavija podemos abrir la caja de munición amarilla con la que llenaremos el arsenal de nuestro protagonista. Ya es hora de salir de la sala y dirigirse hacia el final del pasillo, a la sala principal. Una vez allí usamos la puerta grande y salimos de nuevo al jardín. Si recordáis, había un cuerpo irreconocible, que ahora con el detector de huellas podemos analizar. Con los nuevos datos volvemos a la sala principal y salimos hacia el vestíbulo de la oficina y de ahí a la oficina donde dejamos el teléfono en modo "Hold". **(Imagen 005)**

**Las cajas con ayudas no siempre contienen lo mismo, de ahí que en ocasiones no seamos más explícitos con el contenido**

Usamos la "Tarjeta ID" en el ordenador e introducimos el código que conseguimos junto al nombre Mark Doyle en un documento ya examinado.

Es momento de volver al exterior del edificio –donde comenzó el juego– y usar la verja que da a la parte trasera. De ahí al ascensor grande y en el camino dos habitantes prehistóricos dispuestos a hacernos pasar un mal rato. Dos cajas con ayudas que no deben ser olvidadas y pasaremos a una nueva estancia con uno de los dinosaurios más conocidos de la historia: el pterodáctilo. Cuando nos coja y nos zafemos de él, recogeremos nuestro arma, examinamos dos cajas para coger una clavija y huiremos por la puerta pequeña que hay muy cerca de las cajas. Enseguida veremos a Tom en una situación crítica y cogemos el "Disco DDK L" y el "Disco Code L" para seguir avanzando hasta llegar al exterior. En el camino es conveniente haber guardado los datos del mapa de la zona y sólo queda llegar a la sala de energía esquivando como podamos a los reptiles que sobrevuelan el terreno. Bajamos la escalera y cogemos la "Tarjeta Grúa B1" además de resolver el siguiente puzzle. **(Imagen 006)**

Hay seis paneles con tres botones cada uno. A continuación te indicamos el orden correcto de panel-color a activar teniendo como referencia la imagen anexa:

1º Panel inferior izquierda: color rojo.
2º Panel superior derecha: color rojo.
3º Panel central izquierda: color verde.
4º Panel central derecha: color verde.
5º Panel superior izquierda: color azul.
6º Panel inferior derecha: color azul.

Vuelve al lugar donde sufriste el ataque del primer pterodáctilo y activa el interruptor para que el ascensor te lleve al piso ►

Imagen 004

Pasó muy rápido, pero estoy seguro que vi algo

Imagen 005

"Iniciando secuencia de escritura de tarjeta"

Imagen 006




Imagen 007 · Imagen 008 · Imagen 009

inferior. Pronto llegarás a los mandos de una grúa y, cerca de ella, una estantería que puede ser retirada para conseguir un objeto. Con la "Tarjeta Grúa B1" podremos manejar el gancho; los siguientes grupos de órdenes nos permitirán abrir el hueco deseado:

1º Arriba, abajo, izquierda, coger (hook).
2º Izquierda, soltar (release).
3º Arriba, coger.
4º Exit.

Examina el cadáver y vuelve a la sala principal para acceder desde allí al vestíbulo del ascensor donde usar el elevador de la izquierda (incluye sorpresa).

Llegaremos al nivel B1 donde hay que leer el documento y salir por la puerta de enfrente, usando para ello el "Disco DDK L". El documento nos indica cómo averiguar la clave, pero si os queréis ahorrar trabajo, ésta es LABORATORY. Tras abrir la puerta desactivamos la barrera láser y seguimos corriendo de frente esquivando dos dinosaurios, abrimos la puerta y nos encargamos de un tercer dinosaurio que aquí se encuentra. **(Imagen 007)**. Cogemos un objeto y la mira de la pistola para volver al pasillo del que vinimos. Recuerda que nos esperan dos velocirraptores, así que se ágil esquivándolos y sigue el pasillo, apaga una segunda rejilla láser, recarga tu equipamiento en la caja roja y huye antes de ser atacado. En la nueva habitación nos espera un documento, un destornillador y un tercer objeto. Sal por la otra puerta, pero no te asustes por el ruido ya que los enemigos no pueden llegar a alcanzarte. Desactiva la primera barrera y coge todo lo que por allí veas para acabar posteriormente con los dos indefensos enemigos.

Si siguieras avanzando llegarías a la biblioteca, pero antes de ir allí entra en la primera puerta del pasillo que nos lleva a la sala de reuniones de investigación y coge el "Disco DDK E", una clavija y un código. Con esto vuelves atrás a la sala de ordenadores y usas el código recién obtenido para poder entrar en la sala de experimentos con gas. Es hora de volver a la sala de reuniones para usar la otra puerta y entrar en una nueva sala. **(Imagen 008)**

El orden correcto es verde-rojo-azul. No podemos evitar la muerte del científico, pero éste nos da el "Chip B1" con una clave, y le quitaremos una llave pequeña. ¡Cuidado al salir de la cámara, huye rápido! Ahora sí es el momento adecuado de ir a la biblioteca; entra con cuidado ya que cabe la posibilidad de encontrarse poblada. Usa el "Chip B1" en la pantalla que allí encontrarás e introduce el código que estaba escrito en el chip. Sólo queda solucionar un pequeño puzzle.

En pantalla veremos ocho hexágonos que enumeraremos del uno al ocho, de abajo a arriba. La secuencia correcta es la siguiente **(Imagen 009)**:

1º Pulsamos entre el 2 y el 3 un par de veces.
2º Pulsamos entre el 3 y el 4 una vez.
3º Pulsamos entre el 5 y el 6 una vez.

Con el chip regrabado, cogemos la "Tarjeta Llave R" en la misma sala y leemos unas notas. Usamos la nueva tarjeta en la parte derecha de la pantalla que hay en la sala de ordenadores, y si no puedes solo, no dudes en pedir ayuda. **(Imagen 010)**

Tan sólo queda usar el "Disco DDK E" y averiguar la clave correcta, que en este caso es ENERGY. En esta sala de experimentación hay un objeto, el diario del doctor y un accesorio valioso para la escopeta tras una estantería. Ahora activa el simulador situado en el centro con la secuencia Gamma, Beta, Alfa. Vuelve a la sala de ordenadores y observa cómo la alarma ha complicado un poco la situación. ¿Qué hacemos? ¿Has probado a usar el destornillador?, pues hazlo en una de las carcasas que se encuentran en esta misma sala. **(Imagen 011)**

El objetivo de este divertido puzzle es poder reconstruir el modelo propuesto, para lo cual debes seguir las siguientes instrucciones que te damos:

1º Gira a la derecha el tercer panel y colócalo abajo.
2º Gira a la derecha el segundo panel y colócalo abajo.
3º Coloca abajo el primer panel tal y como está.

**Para la puesta en marcha del generador de 3ª energía, serán necesarios más pasos de los previstos**

## NUEVA DISYUNTIVA

Nuestros dos compañeros vuelven a ver las cosas de diferente manera y nos vemos obligados a elegir de nuevo entre dos alternativas.

Opción A. Seguir a Gail.
Esta opción es la más arcade, ya que debemos enfrentarnos a multitud de dinosaurios. Deberás volver a la biblioteca y de ahí te diriges al Sur hasta llegar a la sala donde se encuentra el ascensor. Desde ahí sal por la puerta que lleva al Este y avanza entre dinosaurios hasta que te encuentres con el doctor Kirk.

Opción B. Seguir a Rick.
La opción de Rick te obliga a volver al laboratorio privado de Kirk y jugar a un juego de memoria tipo Simón, pero con letras. No es muy difícil, aunque siempre puedes ayudarte de un papel si no confías en tus habilidades.

Ahora toca ir a la sala de comunicaciones (la segunda casa de Rick). ¿No te acuerdas? El camino más corto es salir por cualquiera de las dos puertas del otro extremo de la sala y llegar arriba atravesando el pasillo en el que aún siguen los tres primeros dinosaurios. Una vez allí debes usar el ascensor para coger munición y la "Llave de Activación de la Antena".

Sal al exterior y dirígete al otro extremo de la "terraza" para activar la antena y prepárate para otro buen susto. El conocido T-Rex nos espera fuera, así que corre de nuevo hacia el otro extremo y colócate en la otra esquina más alejada del dinosaurio. De nuevo, varios disparos le harán huir.

**NOTA:** antes de salir de la sala de la antena, equípate con el arma que más munición tenga, aunque ésta sea la pistola.

Ahora debemos volver a la sala principal, para lo cual debes bajar por el ascensor y atravesar la sala de dirección. Sales al exterior y esquivas los dos pterodáctilos para llegar hasta

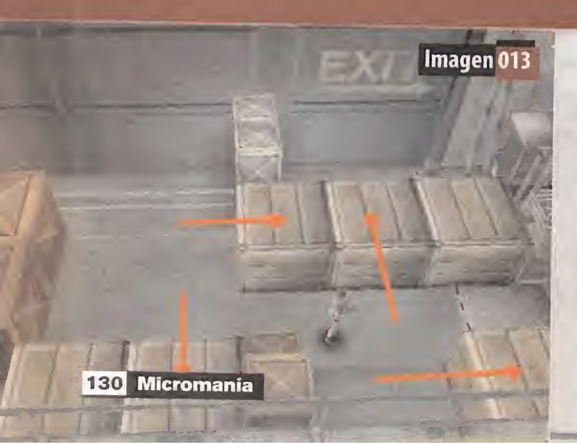



Imagen 013




Imagen 014




Imagen 015



Imagen 010


Imagen 011


Imagen 012

el pasaje hacia el helipuerto. En el pasillo nos esperan dos velocirraptores que no son difíciles de esquivar hasta llegar al otro extremo, atravesar una puerta, subir las escalerillas y coger el lanzagranadas y munición. Abajo, el camino está bloqueado.

Mueve las cajas tal y como indican las imágenes (Imágenes 012 y 013) y sal por el otro extremo sin olvidarnos de los objetos que allí encontramos. El helicóptero se acerca y con él nuestros últimos días en la isla, pero los malos presentimientos de Rick se convierten en realidad. El T-Rex aparece de nuevo y acaba con el helicóptero como si fuera un juguete. Sin darte cuenta te vuelves a quedar solo frente al rey de los dinosaurios. No le plantes cara, gira alrededor de los restos del helicóptero en el sentido contrario a las agujas del reloj. Gira y gira hasta que Rick te llame desde un extremo por el que huirás.

El ascensor se estropea, así que sales teniendo mucho cuidado con los pequeños y molestos reptiles, entras en la sala de material y coges la "Tarjeta de Zona de Pruebas", lees unas notas y te haces con un sedante. Tras esto, vamos a ver a Rick, quien ha aprovechado el tiempo arreglando el ascensor y así escapamos.

## RICK LO ARREGLA TODO

Pronto llegamos a un gran hangar en el que Rick detecta que hay una batería rota. Cogemos un objeto que allí se encuentra y entramos por la única puerta accesible –el resto no se abre por falta de electricidad– y cogemos la munición que hay tras la estantería y una batería blanca que rápidamente entregaremos a Rick. Él solucionará el problema y le seguiremos hasta llegar a una sala donde podremos coger bastantes ayudas, incluidas las "Tarjetas 1 y 2 de Grúa B3". Salimos por la otra puerta hacia el almacén de armas generales.

El objetivo aquí es atravesar la sala, pero una sorpresa nos espera en el intento. Prepárate para conocer a un nuevo compañero de viaje. Si solventas el primer momento de peligro, es el momento adecuado para escapar por la verja metálica a la cual nos dirigíamos inicialmente. Al otro lado nos esperan uno o dos enemigos iguales al anterior que es recomendable abatir para coger con tranquilidad la "Llave de Zona de Pruebas" y la "Tarjeta 3 de Grúa B3", y con ellas volvemos atrás y subimos las escalerillas hasta llegar a un panel de control. Usamos la "Tarjeta 1 de Grúa B3" y otro puzzle a resolver aparece frente a nosotros. (Imagen 014)

Combina los siguientes grupos de órdenes:

1º Derecha, coger (hook).
2º Izquierda, soltar (release).
3º Arriba, coger.
4º Soltar
5º Derecha, arriba, coger.
6º Arriba, abajo, soltar.
7º Derecha, arriba, abajo, coger

Antes de bajar no te olvides de coger un objeto, luego ya puedes acceder al cadáver descuartizado que vimos minutos antes y coger el "Disco DDK W". Ahora volvemos atrás atravesando la sala de control B3 –donde Rick sigue con sus cosas– hasta llegar a la sala en la cual colocamos aquella batería blanca y entramos por la puerta que nos falta por explorar. Tras ella nos esperan dos enemigos difíciles de matar, así que entramos cargados con nuestro mejor arsenal. El pasillo nos lleva hasta una sala con un mapa y un cadáver que oculta una clavija. Salimos de ahí por la puerta cercana al mapa y de nuevo ¡otros dos iguales! ¿Por qué siempre tienen que ir en pareja? Esta vez es muy probable que andemos muy justos de armamento, así que es mejor esquivarlos y correr por el pasillo que sale hacia la derecha y subir las escaleras. Ahora se trata de un velocirraptor que también puede ser esquivado y llegamos a la Sala de Pases de Seguridad. Recuerda bien este sitio porque vas a tener que acudir a él durante muchas ocasiones en lo que resta de aventura: unas veces por necesidades del guión y otras para grabar la partida. Aquí debemos coger el "Chip 1 B2", la clavija que hay a su derecha y el "Disco DDK S". Lee el documento y apaga la alarma en las mesas de control que se iluminan.

Sal de la sala por donde viniste, sin olvidar que dejaste un dinosaurio fuera, y fíjate bien nada más salir ya que debes subir por un conducto de ventilación para luego volver a bajar en otra sala donde tendrás que enfrentarte a otros dos velocirraptores. Deberás ser hábil para no caer abatido, y quizá no sea mala idea combinar una ración de sedantes con la pólvora para tenerlo un poco más fácil. Cuando ambos caigan en el sueño eterno coge la "Tarjeta Llave Lv C" y usa la puerta de al lado –la de la rejilla en el suelo–. Aquí cogemos el "Disco Code W" y salimos para entrar esta vez en la puerta que esta justo al lado de los botiquines verde y rojo. ¡Úsalos!

**Con los "Discos DDK" abriremos puertas, aunque habrá que averiguar pequeñas claves basándose en la lógica**

Dentro se encuentra Gail, quien nos dirige un par de palabras antes de irse. Debes coger una clavija y leer un documento. Ahora vuelta atrás, a través del túnel de ventilación. Rick te informará que ya puedes abrir unos cierres; no le hagas mucho caso y vuelve atrás hasta llegar a la habitación donde un letrero indica la dirección hacia el puerto (Port). (Imagen 015)

Aquí tendrás un enfrentamiento tras el cual vas a usar el "Disco DDK W" cuya contraseña es WATERWAY. Llegas a la sala de desembarco donde se encuentra Rick y coges el "Chip 2 B2" que tiene grabados unos números. Con el chip en nuestro poder es hora de dar media vuelta y atravesar el pasaje de zona de pruebas hasta que el T-Rex aparezca de nuevo, aunque no de forma tan peligrosa como suele ser habitual. Si recuerdas, aquí fue donde colocamos una batería blanca para arreglar un fallo eléctrico, pues ahora realiza el proceso inverso: coge la batería y llévala al lugar donde la cogiste. Una vez allí recuerda poner el orden de colores de siempre: rojo-azul-verde-blanco, para lo cual debes pulsar A, C y D. Tras pulsar el botón hay que salir fuera y abrir la gran reja de hierro. Aquí encontramos la "T. Llave Entrada Puerto", una clavija y el "Disco DDK D". Vuelve de nuevo a donde dejaste a Rick y, tras una secuencia animada, coge el "Disco Code S", con el que nos dirigimos a la sala de pases de seguridad. ¿Qué no recuerdas como ir?, ¡pocas líneas atrás te ►







Imagen 016 Imagen 017 Imagen 018

advertimos de la importancia de esta sala! (Imagen 016). En ella usamos los dos chips B2 en sendas ranuras a ambos lados del ordenador de la pared e introducimos el código que estaba grabado en uno de ellos. El puzzle que encontramos a continuación no es nuevo. (Imagen 017)

La única diferencia con respecto al puzzle que resolvimos anteriormente es que ahora nos encontramos con dos bloques de 8 hexágonos en vez de uno. Al igual que antes vamos a numerarlos del 1 al 8 de abajo a arriba.

Bloque izquierdo:

1º Pulsamos entre el 2 y el 3 un par de veces.
2º Pulsamos entre el 3 y el 4 una vez.
3º Pulsamos entre el 4 y el 5 una vez.
4º Pulsamos entre el 3 y el 4 un par de veces.
5º Pulsamos entre el 4 y el 5 un par de veces.

Bloque derecho:

1º Pulsamos entre el 1 y el 3 un par de veces.
2º Pulsamos entre el 2 y el 3 un par de veces.
3º Pulsamos entre el 5 y el 6 una vez.
4º Pulsamos entre el 4 y el 5 una vez.
5º Pulsamos entre el 3 y el 4 un par de veces.
6º Pulsamos entre el 4 y el 5 un par de veces.

Con esto quedarán ambos bloques con los hexágonos de color en su parte más baja. Sólo queda coger los hexágonos de color azul del bloque izquierdo y moverlos a la parte superior del bloque derecho, de forma que queden abajo rojos y arriba azules.

En esta sala, justo al lado de donde nos encontramos, hay una puerta que pide el "Disco DDK S", y nos disponemos a atravesarla usando la clave... ¡inténtalo tú primero! Esperamos que no te haya hecho falta leer esto para saber que la palabra era STABILIZER.

## UNA LIMPIEZA EN SECO

Tras una limpieza un poco extraña, seguimos de frente hasta llegar a una zona conocida (Imagen 018) —a la zona siguiente al lavado, la vamos a llamar zona A a partir de ahora—. ¿Recuerdas esa rejilla en el suelo que te lleva a un conducto de ventilación? Muy cerca de ahí podemos ver una barrera láser a desactivar y un objeto nos espera tras ella. Abrimos la puerta preparados para encontrar un enemigo y cogemos el "Disco Code D" y una clavija. Con el disco en nuestro poder ya podemos volver atrás, a la "zona A" donde abriremos una puerta con la correspondiente clave. La lógica sigue sin ser demasiado complicada. 04=D, 15=0, 03=C,... Si seguimos descifrando obtenemos DOCTORKIRK. Tras esto nos vamos a encontrar dos puertas cerradas; una la abre el "Chip 1 B2" y la otra en "Chip 2 B2". El buscado generador de la tercera energía se muestra ante nosotros de forma monstruosa. (Imagen 019)

Si avanzamos por el pasillo metálico veremos un panel que al ser activado despliega un puente hasta la zona central, pero ese no va a ser nuestro camino por ahora. Seguimos de frente y bajamos por unas escalerillas para coger la "Tarjeta Llave Lv B", leer un documento y mover un armario en busca de una ayuda. Aquí abajo ya no encontramos nada interesante así que volvemos arriba para coger una clavija y salir por una puerta a la sala de potencia B3, donde encontraremos a una científico, (Imagen 020) un documento con un número que debes anotar —llamémosle nº de registro Kirk— y dos cajas de emergencia que nos vendrán a las mil maravillas. Al fondo del pasillo hay otro objeto y cerca de la investigadora un puzzle conocido. (Imagen 021)

La secuencia correcta es:

1º Coger el primero, girarlo a la izquierda y dejarlo donde estaba.
2º Coger el segundo y repetir la operación.
3º Colocarlos abajo en el siguiente orden: 2,3,1.

Saliendo de nuevo por donde vinimos, siguiendo en línea recta, nos daremos de bruces con un ordenador que debes utilizar para acceder a una pequeña secuencia. Por lo visto, iniciar el generador no es tan sencillo, aún queda trabajo por delante para poder poner en marcha la obra del doctor Kirk. Ahora, aunque parezca ilógico, hay que entrar por segunda vez en la sala de la investigadora, quien ha empeorado de manera drástica. Ella tiene una nota en sus manos que debemos coger y que contiene la secuencia de números con la que podremos conseguir una mejora para la escopeta —está en una zona ya visitada—. Además, es evidente que lo sucedido a la doctora no ha sido un accidente, por lo que conviene usar el recogedor de huellas digitales en las marcas de sangre de la pared. Ahora dirígete al otro extremo de la estancia, siguiendo al hombre que ha huido, y conseguir así la "Tarjeta Llave Lv A". (Imagen 022)

**La base posee múltiples niveles interconectados por ascensores y escaleras, aunque la orientación no es muy difícil**

Es el momento de tomar otra decisión, eligiendo entre la opinión de Gail y Rick.

Opción A. Seguir a Gail.

Debes bajar por el ascensor situado el la sala anexa al generador y dirigirte a la sala donde estuvo a punto de caerte un contenedor encima, si es que no sucedió así. Una vez ahí, usamos la puerta norte y luego la de la izquierda para leer un documento y coger poco después el inicializador y el estabilizador. El principal problema, como suele ser habitual cuando elegimos las opciones de Gail, es la cantidad de dinosaurios que encontraremos en el camino.

Opción B. Seguir a Rick.

Rick nos da un disco y con él volvemos a la Zona A atravesando el pasillo del generador de la tercera energía. Puedes aprovechar y volver a la sala de pases de seguridad, unos metros más atrás, para guardar la partida. Bueno, el objetivo es entrar en la puerta que aún no hemos explorado, marcada con una A roja y realizar las siguientes acciones. Leer el documento, encontrar una clavija que esta tras un mueble y buscar en una esquina una mejora para el lanzagranadas. Lo siguiente es activar el interruptor que se encuentra al lado del mueble movido, y escuchar la conversación poniendo especial atención en la pequeña melodía del final; los tonos escuchados serán la clave para resolver el siguiente puzzle. (Imagen 023)

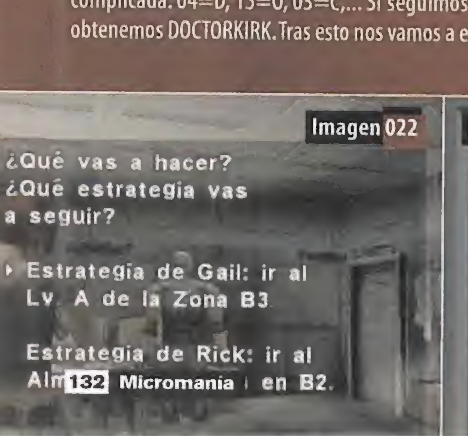


Imagen 022


Imagen 023

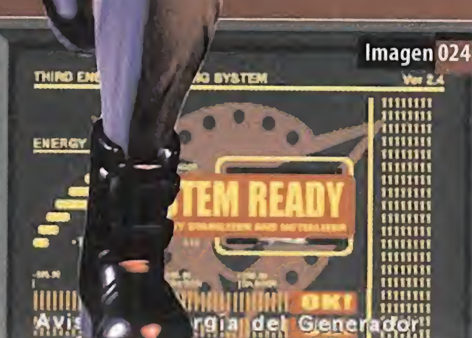


Imagen 024

Imagen 025

¿Qué vas a h...
Elige una alte...
Estrategia d... dar priorida... y perseguir...
Estrategia d... ignorar las... salvar a tu...


Imagen 019

...Está inconsciente. Se está muriendo.

Imagen 020


Imagen 021

Para conseguir reproducir la melodía correcta hay que mover el cursor por los siguientes números: 3-6-7-2-0-4. Con esto consigues las "Piezas centrales 1 y 2".

Nuestro siguiente objetivo es ir a la sala de diseño del estabilizador, cuya entrada se reconoce rápidamente, ya que tiene una rejilla dañada porque de ahí salió un dinosaurio tiempo atrás. Lee el documento y usa el ordenador del fondo introduciendo la clave que debes haber averiguado con las pistas de lo que acabas de leer. No es fácil, pero antes de seguir, ¡inténtalo! Vemos que no lo tienes claro; consiste en dividir el número usado para la melodía en dos (367 y 204) y añadir a ambos un cero por la izquierda. Con la clave 0204 conseguiremos la "Pieza Protectora 1A" y "2A". En el otro ordenador usaremos la otra clave, 0367, para conseguir la "1B".

Salimos de la sala y entramos en la puerta marcada con una C, donde podemos usar el código que antes indicamos que servía para conseguir una mejora para la escopeta. Antes de irnos, entramos por la otra puerta y usamos el disco que nos dio Rick, "Disco Proyecto", para conseguir la pieza que nos falta: "Pieza protectora 2B". Tan sólo queda ir al ordenador central y usar cualquiera de las piezas para iniciar el proceso de ensamblaje. Se trata de un pequeño juego de habilidad que no debe suponer mayores dificultades, y cuya recompensa es el inicializador y el estabilizador.

## LAS PIEZAS BUSCADAS SON NUESTRAS

Volvemos ahora a la famosa sala de pases de seguridad y usamos la "Tarjeta Id." para sobreescribirla con el código que anotamos con la referencia nº de registro Kirk y salimos posteriormente por la misma puerta. El objetivo es activar el generador así que seguimos el pasaje hasta llegar a la sala de control de la tercera energía e intentamos activar de nuevo aquel terminal que no conseguimos arrancar del todo. **(Imagen 024)**

Ya todo esta listo, así que dirigimos nuestros pasos hacia el generador, atravesamos el puente metálico que nosotros mismos desplegamos, y pulsamos el botón del fondo para dejar allí el estabilizador. Sin moverte de la sala, busca una plataforma elevadora que te lleva hasta un nivel inferior donde repetimos la operación anterior pero esta vez con el inicializador. Activa el ordenador del final del pasillo, coge la clavija y sube de nuevo para activar el panel definitivo que inicia el arranque. El final esta muy cerca.

Cerca de la plataforma hay dos puertas:

- Izquierda: lleva al pasaje, que podemos usar para volver un poco atrás y guardar la partida.
- Derecha: nuestro siguiente objetivo, Gail estaba allí esperándonos.

## DECISIÓN FINAL

El juego posee tres finales distintos, **(Imagen 025)** y esta elección marca cuál será el desenlace definitivo de la aventura.

**Tres finales bien diferentes esperan a nuestros protagonistas, pero no en todos ellos saldrán bien parados...**

**• Final 1**

Lo primero es elegir la opción de Gail, momento en el cual el propio juego te mostrará en el mapa el lugar a donde debemos dirigirnos. Lo más normal es que sea al almacén de armas especiales y para llegar hasta él te verás las caras con bastantes enemigos. Si éste fuera el caso, para llegar debes atravesar la sala en la que el T-Rex cayó inconsciente, si fuera otra sigue el mapa del juego.

Una vez allí asistiremos a una conversación entre Gail y el Doctor Kirk que cambiará de golpe la situación. Nos daremos cuenta del verdadero propósito de la misión y por qué Gail nos ha estado ocultando información. Antes de morir nos dará un disco que debemos llevar a la sala donde está Rick –se hace de modo automático– y entrar por el pasillo que aún no hemos visitado. **(Imagen 026)**

Pronto llegaremos al puerto, donde encontramos tumbado al T-Rex. No te preocupes mucho por él y busca en la sala algún objeto para luego salir por la otra puerta. La escapada en hovercraft no podía ser tranquila; el T-Rex parece haber despertado de su siesta y, a juzgar por su cara, con muy mal humor. Coge las granadas que hay en el interior del hovercraft y sal a la cubierta para hacer frente al molesto perseguidor. Sólo debes disparar en el momento en que su cara se acerque peligrosamente a nuestra protagonista...

**• Final 2**

Haz caso a Rick y sal de la sala por la puerta Norte. Llegas a una sala conocida, fácilmente identificable por un cartel que indica la dirección del puerto (port). Usa el receptor de señal y sal por la puerta opuesta, la de doble hoja. Desactiva la barrera láser y súbete a la plataforma móvil que allí se encuentra, no sin antes coger un poco de munición. Tras llegar al otro extremo una segunda plataforma nos espera, y ésta nos lleva hasta una pequeña puerta con una letra A. Aquí nos encontramos con el doctor, que pronto caerá inconsciente a manos de Regina. Aprovechamos para coger todo lo que allí encontramos y salimos por la misma puerta por la que entramos. **(Imagen 027)**

Durante la huida, y de forma muy similar al final anterior, el T-Rex nos seguirá y habrá que usar las granadas para parar sus pasos. Cuando se acerque más de lo debido, es obligado hacerle una pequeña marca en el "hocico".

**• Final 3**

Sigue el consejo de Rick y sigue el mismo camino por el que éste se lleva a cuestas a Gail. Pronto llegarás al puerto donde encontrar varios objetos y pasar a la siguiente sala. En ella se encuentran nuestros dos compañeros, pero tienen un pequeño problema: no tienen combustible para arrancar el vehículo. Para conseguirlo, Regina debe volver al puerto y usar el recipiente entregado por Rick en unos barriles marcados con la palabra NUCLEUM. **(Imagen 028)**

Es momento de volver para entregar el combustible, momento en el que comienza el espectáculo. ¡Cómo no!, el T-Rex se va a encargar de dificultarnos las cosas. Lo que hay que hacer es no plantarle cara por ahora y correr alrededor de las cajas como ya hicimos otra vez. Eso sí, hay que estar preparado con el lanzagranadas y munición para darse la vuelta y disparar cuando el propio juego te lo indique...

*J.J.V.*



Imagen 026
Imagen 027
Imagen 028

- Compañía: **CAPCOM/VIE**
- Disponible: **PC, PLAYSTATION**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **ARCADE/AVENTURA**



El desarrollo del juego no es lineal, pudiendo seguir varias líneas argumentales en determinados puntos. Incluso podremos disfrutar de tres finales distintos







**CPU:** Pentium 200 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 1-603 MB • **Tarjeta 3D:** No (Recomendada compatible con Direct 3D) • **Multijugador:** No

| | |
|---|---|
| TECNOLOGÍA: | 70 |
| ADICCIÓN: | 90 |

**La ambientación conseguida sumerge al jugador de un modo inmediato. El teclado y el ratón del PC no parecen existir en «Dino Crisis». La aparición esporádica del gigantesco T-Rex supone un aliciente extra.**

puntuación total **80**




# Dino Crisis

## Tensión continua

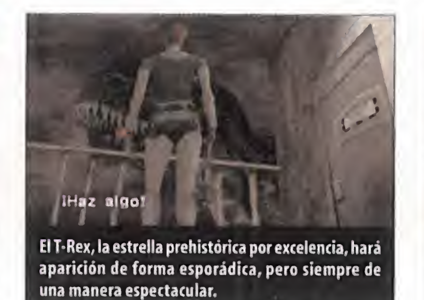
La fiebre «Jurassic Park» aún sigue dando coletazos, y prueba de ello es el juego protagonista de estas líneas. Tras la saga «Resident Evil», que tanto éxito ha cosechado, las mentes de Capcom se pusieron a trabajar en un nuevo producto que siguiese los esquemas marcados, pero dejando de lado los ya conocidos zombies. Ahora los dinosaurios se van a adueñar de nuestro PC para provocar tantos sustos o más que los muertos vivientes.

La primera diferencia, y más evidente, con respecto a «R.E.» son los escenarios en los que se mueven los protagonistas. Al igual que antes, la cámara cambia de forma automática consiguiendo la buscada sensación de angustia, pero ahora todo lo que podemos ver en nuestros monitores son objetos tridimensionales que se renderizan en pantalla en tiempo real, cuando antes los fondos eran imágenes pregeneradas. Gracias a esto son posibles movimientos de cámara mucho más espectaculares, zooms, secuencias animadas de gran calidad, etc. Y todo ello con un objetivo común: conseguir que el jugador se sienta inmerso en la aventura y que le dé un vuelco al corazón cada vez que un dinosaurio aparece. En «Dino Crisis» adoptamos el papel de Regina, uno de los tres soldados enviados en misión especial a una isla donde parece vivir un científico que había sido dado por muerto en un accidente. Sus investigaciones en esta isla no están claras, pero algo raro ha sucedido para que animales ya extintos pululen por la zona. Durante toda la aventura iremos interactuando con los otros dos soldados –dos personalidades completamente opuestas– e incluso nos veremos en varias situaciones en las que podremos elegir entre hacer caso a uno u otro. Lo que está claro es que las continuas conversaciones con estos nos meterán por completo en la trama.

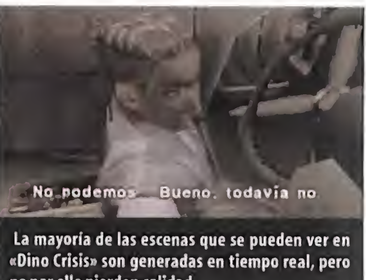
El juego es una mezcla de aventura y arcade, en el que prima la búsqueda y uso correcto de múltiples objetos por encima de la acción. A esto hay que unir la existencia de gran cantidad de puzzles lógicos, dando lugar todo ello a un cocktail explosivo que hará las delicias de muchos aficionados al género de "tensión". ¿Y no hay ningún aspecto negativo? Evidentemente, todo es susceptible de mejora sobre todo en lo relativo a la conversión. Con esto lo que queremos decir es que desde el primer momento que ejecutamos el juego nos da la impresión de encontrarnos frente a un juego de consola. Si existiese un programa capaz de trasladar el código de PlayStation a PC de forma mágica, seguro que pensaríamos que ha sido usado con «Dino Crisis». Técnicamente notable, con multitud de escenas intermedias dignas de ser disfrutadas, un sonido acorde al conjunto y una jugabilidad muy ajustada, espectacular donde los haya, que nos hará pasar muchas horas de diversión.

*J.J.V.*

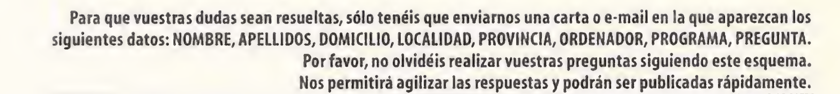

En muchas ocasiones será imprescindible demostrar "conocimientos informáticos" para poder seguir avanzando hacia el objetivo.



El T-Rex, la estrella prehistórica por excelencia, hará aparición de forma esporádica, pero siempre de una manera espectacular.



La mayoría de las escenas que se pueden ver en «Dino Crisis» son generadas en tiempo real, pero no por ello pierden calidad.




## BROKEN SWORD 2

**¿Qué se hace en Marsella y liberas a Nico?**
*Miguel Velasco Juanes. Salamanca.*

Tras examinar puertas y carteles, vete a la punta izquierda de la pantalla y sube por las escaleras. Tras mirar la ventana oportuna, ábrela y mete tu cabeza dentro para echar un vistazo y ver qué hay dentro del almacén. Pero el ruido del extractor no te permite oír nada, así que usa el gancho de la barca dentro del extractor para impedir que siga funcionando. Una vez has escuchado la siniestra conversación entre el rufián y el enano Titipoco, vuelve a bajar las escaleras y aporrea la puerta. La mirilla se abre y puedes intentar varias opciones de conversación, pero lo principal es sacar de sus casillas al pérfido indio. Mientras abre la puerta, debes subir por las escaleras laterales a la cornisa del primer piso. Una vez el indio sale fuera, buscándote, usa una vez uno de los barriles. Esto atrae la atención del indio, momento adecuado para usar otro barril y dejarlo fuera de combate una vez se ponga a tiro.
Tras todo esto, métete en el almacén. Ya dentro, examina el tablón de anuncios y úsalo, y tras abrir los cajones del escritorio encontrarás una pequeña llave de latón. Acércate a los cajones hasta encontrar al enano, y tras hablar con él un rato, déjale en libertad... y el enano se irá poniendo pies en polvorosa. Tras apretar el botón del ascensor, métete dentro y ve arriba. Coloca uno de los cajones adyacentes para bloquear las puertas del ascensor, impidiendo que baje. Tras pulsar el interruptor, las luces se encienden y puede examinar cierta parte del suelo donde hay unas marcas de arañazos, cercanas a la pared, de lo más sospechosas. Tras abrir la puerta secreta, encontrarás a Nico atada y amordazada, opta por recoger el fetiche oscuro del suelo, y tras hablar con ella, quítale la cuerda y la cinta adhesiva. Una vez ambos se han puesto al día de lo ocurrido, coloca la cinta adhesiva en la célula fotoeléctrica, y ahora puedes colocar la caja en su antiguo lugar, colocar encima de ésta la caja con animales peligrosos, y mover la otra caja. Tras colocar la cuerda en la estatua, y usar la manivela del toro para elevar el conjunto, puedes atar la cuerda al gancho de la polea. Intenta moverla, pero no puedes solo, así que pídele ayuda a Nico. Tras ir hacia la puerta, hay que usar los grilletes que retenían al enano sobre el cable de descarga para intentar huir de modo elegante...

## HOLLYWOOD MONSTERS

**¿Cómo se le quita el quebrantahuesos a Junior?**
*Anónimo. E-Mail.*

Visita Ron Suiza, donde estaba el Dr. Frankenstein; en la casa del Doctor verás a Igor, su ayudante, pero no será excesivamente comunicativo –ni cuerdo tampoco–. Así que vete a los bosques adyacentes. Por ahí cerca encontrarás una cabaña, en cuyos jardines recogerás un palo, y en el interior de la cabaña un salero y una varita que servirá para encontrar oro, que también recogerás. Además DEBES hablar con el ciego hasta agotar todos los temas de conversación, que resulta que conserva los diarios científicos del Doctor Frankenstein, los cuales necesitarás para reconstruir a Frankie, pero de momento puede obviarse esta parte de la solución. Finalmente, en el molino encuentra una bonita maza. Antes de regresar al castillo de Drácula, debes hacer una parada en la mansión Hannover para entregar el salero a Junior, el cual, agradecido por el regalo, te entregará tu quebrantahuesos.

**He puesto el quebrantahuesos de Junior en la reja del Castillo y no consigo que Ron entre en las mazmorras. ¿Qué tengo que hacer?**
*Anónimo. E-mail.*

Vuelta al foso y al túnel. Usa el quebrantahuesos en la rejilla para abrirte hueco y luego sube por la escalera hasta las mazmorras. Al fondo a la izquierda hay una dama de hierro. Localiza un agujero en su parte derecha, coloca la ramita haciendo que haya una palanca, la acciona para cerrar la dama y recoge la cuerda que estaba escondida en la tapa delantera del instrumento de tortura. Sube las escaleras, recoge el candil –o los candiles– y se asoma al balcón. Tras usar el cordón de la estatua de Hannover con la cuerda de la dama de hierro tiene cable suficiente para colgarlo del saliente por encima de él y hacer el Tarzán hasta la ventana abierta del otro lado.

**Estoy en el Castillo de Drácula y no sé dónde está la navaja que necesito para convertir el madero que encontré en la mina del hombre lobo, en la estaca afilada con la que deshacerme de Gwnendoline. ¿Dónde está? Necesito saber dónde conseguir el diente de tigre para insertarlo en la hendidura de la pata de la Esfinge.**
*Anónimo. E-mail.*

Primero tienes que actuar con el tigre; dale primero un bistec sin piedrecita, regresa al castillo, corta otro pedazo y coloca dentro de la piedra, a ver qué pasa esta vez. Una vez dentro, primero hay que asegurarse de que el candil tiene combustible, pero un poco de aceite de oliva que encontrarás en la habitación de Gwen soluciona eso. Luego hay que situarse sobre el sello y examinar el mural de la pared. Usando el papiro sobre el mural puede tendrás un modelo que imitar en las piezas intercambiables del mural-puzzle. Para facilitar la labor, cada vez que una pieza se mete en su sitio correcto ya no puedes volver a moverte, así que irás sin saber nada más deprisa. Una vez resuelto el puzzle, debes seguir el escarabajo reluciente que le guiará a través de los complicados laberintos hasta el segundo sello. Tras pasar el umbral te encuentras con el tercer Hecker, enfrascado en el descifrado de jeroglíficos. Tras conversar con él [3-3-1-2] convéncele de que la maldición es una patraña, así que abandona el lugar... y es aplastado por un bloque granítico de 10Tm. Ahora puedes quitarle su navaja suiza, y meterse en la cámara para examinar los sarcófagos. Usando la lupa sobre el que está abierto, encontrarás un pelo de la querida mujer de Drácula. Investigando el sarcófago de la izquierda, verás un bastón o cetro que puede accionarse como una palanca, con lo que subirás hasta el Altar y usarás el pergamino. Abandona la esfinge y recoge en la piscina las gafas de sol y la pamela, y luego acude a comunicar las desgraciadas noticias a La Momia, para finalmente recoger y usar el bastón de Ra para abrir la caja fuerte mágica de La Momia, abrir la base del trofeo Hollywood Monsters y recoger un trozo de Frankie. Ahora toca visitar a Gwen. Con la navaja suiza en posición de cuchillo, se puede afilar el madero australiano hasta convertirlo en una estaca. Usando la estaca y la maza sobre la indefensa Gwen, os libraréis de ella. Entonces recoge el ataúd de Gwen dando el cambiazo con el de Drácula, y usa el camafeo de Samarcanda con el órgano maléfico, de modo que el conde está tan contento por haber adelgazado que te deja la oportunidad de abrir la base del trofeo Hollywood Monster y recoger un pedazo de Frankie. El pastillero de plata de Drácula es el recipiente idóneo para recoger el Nessie Boom. Abre el micrófono de la mansión Hecker para encontrar un imán, que adhiere al ataúd. Finalmente, visita a Karl Hecker, atareado picando piedra, y pega el ataúd de plata al pico de Karl provocando una explosión demoledora. Esto sirve para quitarle un diamante de proporciones desmesuradas, y para entrar por el boquete hasta donde está el trofeo, cuya base abre para recoger otro pedazo de Frankie.

## THE CURSE OF MONKEY ISLAND

**¿Cómo se sale del barco pirata?**
*Luciano Brambilla. E-mail.*

Con el barco patas arriba, o mejor dicho, con la quilla al aire y la cubierta bajo el agua, tienes que localizar una bolsa de dinero de madera, que recogerás víctima de la avaricia. Debajo hay un diamante grande, que recogerás y usarás a continuación en el vidrio de la portilla para cortarlo... No hay diferencias con el modo Megamonkey.

**En uno de sus anteriores números, dieron un libro de trucos que contaba cómo conseguir la tripulación. Pues bueno al intentar conseguir que el sanguinario tengo que entrar en la pollería y quitarle el diente de oro al pollero con el chicle ¿no?, pues lo que no se hacer es entrar en la pollería, porque el siempre me echa y no se cómo conseguir la reserva.**
*Carlos Lombardo. E-mail.*

El pase lo encontrarás en la pollería, entre las costillas del pollo digerido que está en el plato del esqueleto que pretendía hacer propaganda de Grim Fandango. En el Megamonkey: ¿no veis las costillas y sí un pollo entero? Lo que hay que hacer es coger una galleta del barril e intentar comerla. Obtendrás un montón de gusanos famélicos, que usados sobre el pollo lo digerirán en un santiamén, hecho lo cual se puede recoger el pase.
El único tesoro en todo Puerto Pollo es el diente del propietario de la pollería. Y éste se muere por hincarle el diente a algo crujiente. Mira en el suelo de la barbería, ese objeto azul... ¿no será un caramelo? ¡Recógelo! En el Megamonkey: para ver lo mismo en el suelo, hay que empujar dos veces a Bill, pues se está comiendo el caramelo. Una vez con el caramelo vete a la pollería y haz solemne entrega del azucarado alimento al propietario de la pollería. Tal cosa le produce que se le afloje el diente. Ahora regálale un poco de chicle, y cuando el otro esté haciendo una bola con el chicle, pínchala usando el alfiler que encontrarás en los pantanos, en casa de la sacerdotisa vudú. El diente está en el suelo, así que es cuestión de recogerlo y largarse. En el Megamonkey: no os deja marcharte ¿verdad? llevándote el diente. Así que habrá que mascar el paquete de chicle para obtener un asqueroso chicle a medio mascar, luego pegarle el diente, inhalar del globo de helio, y mascar el chicle. Recoge la bandeja, sal afuera y usa la bandeja en el charco de lodo bajo el desagüe. Ya lo tienes. Mostrando el diente a Bill, acepta formar parte de la tripulación.

## TOONSTRUCK

**¿Cómo se coge el baúl de la pecera de la piraña?**
*Alex. Murcia.*

En el Lavabo, abre el botiquín y coge la botella con pañuelos de cloroformo. Llena la regadera de agua. Cierra el desagüe con el tapón y abre el grifo. En el primer piso, juega con la cabeza de payaso, el juego es una especie de Don Simón, debes repetir los movimientos que hace el payaso. Una vez se abra la puerta de la cabeza de payaso te recibirá Pincho Villa, debes dormirlo con cloroformo en el momento en que deja se quita la nariz para empolvarse. Coge el globo, el pincho y el guante y llénalos de helio en el tanque. En el Climatrón utiliza el pincho como manivela y obtendrás calor, ahora podrás coger el cofre de la pecera de la piraña. Ábrelo, coge la llave. Vuelve al Climatrón y colócalo a temperatura fría. No te olvides del pincho.

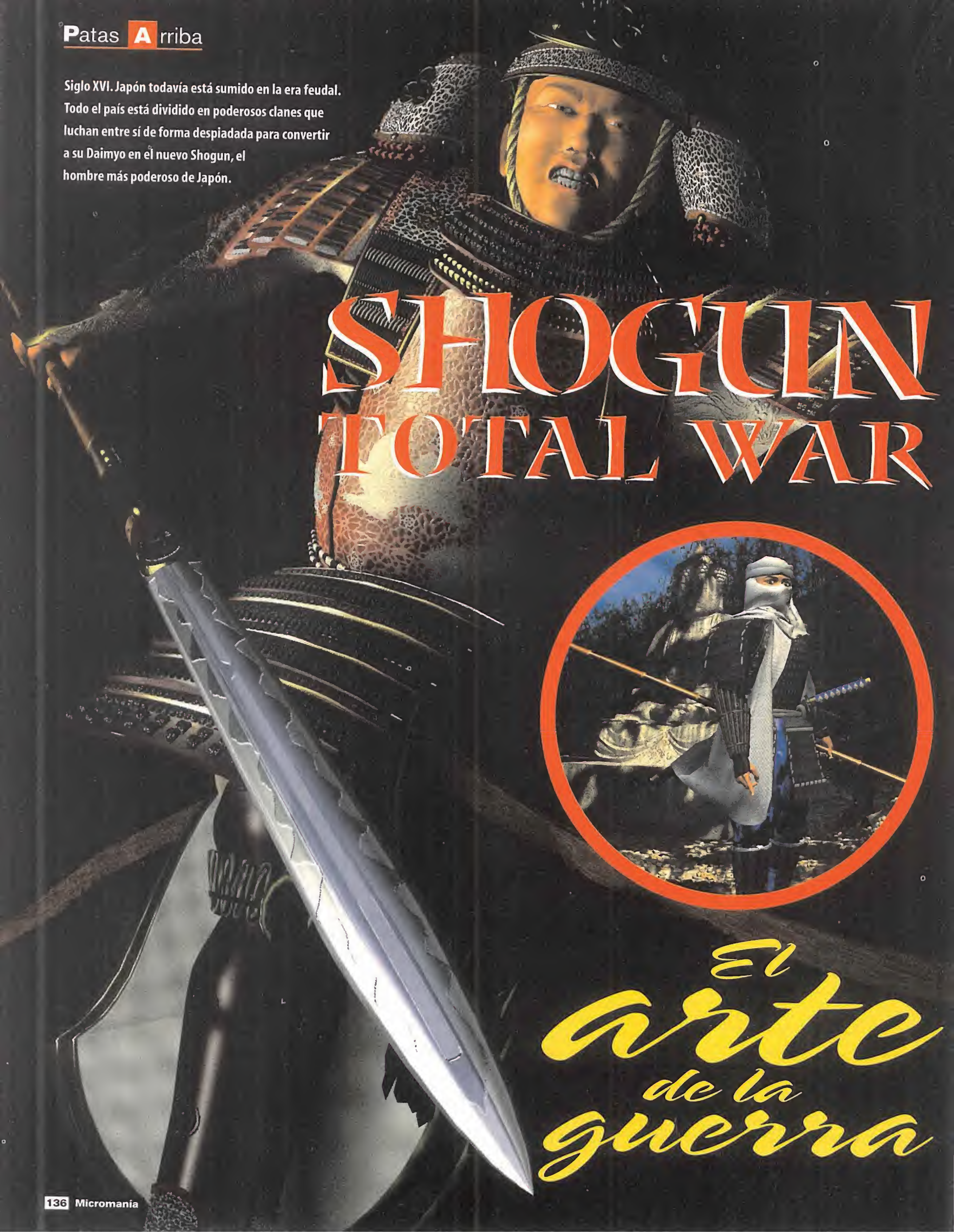
Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
**MICROMANÍA**
C/ Pedro Teixeira 8, 5ª Planta
28020 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
**MICROMANÍA – S.O.S. WARE**

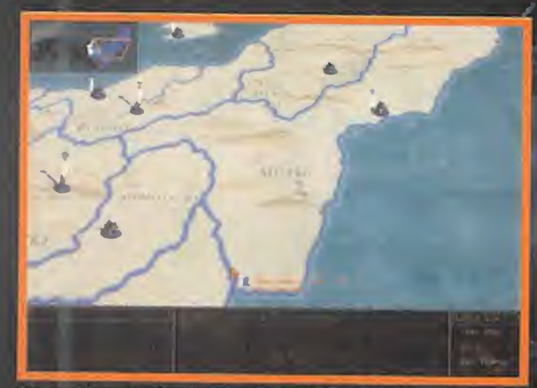
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
**sosware.micromania@hobbypress.es**

Siglo XVI. Japón todavía está sumido en la era feudal. Todo el país está dividido en poderosos clanes que luchan entre sí de forma despiadada para convertir a su Daimyo en el nuevo Shogun, el hombre más poderoso de Japón.

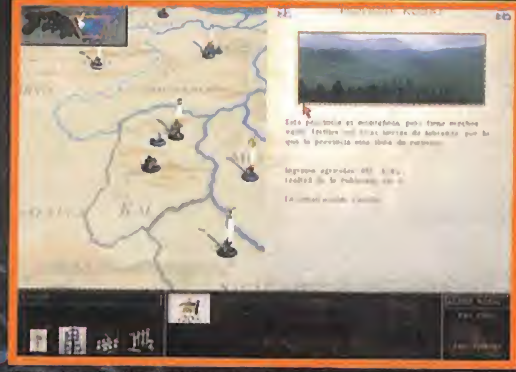
# SHOGUN TOTAL WAR

# El arte de la guerra




Mutsu es la provincia oriental en la que el clan de los Uesugi tienen su castillo familiar.


Las tropas de los clanes se concentran en la frontera esperando la orden de atacar.


Cualquier unidad estratégica proporciona información sobre la provincia en la que se encuentra.

**No elimines a un clan sin descendencia si no estás seguro de poder ocupar sus provincias rápidamente antes de que lo haga otro daimyo rival**

El programa «Shogun. Total War» es un juego de estrategia por turnos con batallas en tiempo real. En la opción de jugar la campaña, después de elegir entre uno de los clanes disponibles, apareceremos en medio de un mapa de Japón, controlando las provincias del clan seleccionado y ese será, básicamente, el escenario principal del juego. Cuando nuestros ejércitos se encuentren con los de un clan enemigo o de un ronin, se nos ofrecerá la posibilidad de dirigir la batalla personalmente o de dejar que el ordenador decida el resultado, según el tamaño de las fuerzas de cada cual, las circunstancias del terreno y el carisma de los generales. El objetivo final es eliminar a todos los clanes del país y a todas las provincias ronin y alcanzar así el shogunato.

En cada turno del juego podremos ordenar el inicio de la construcción de estructuras en provincias, mover unidades militares y estratégicas, obtener información y visitar la sala del trono, si es que algún acontecimiento importante requiere nuestra atención. Cuando todo esté en orden, se pulsa el botón de fin de turno y las directrices señaladas comienzan a ejecutarse. Cada vez que se pulsa la tecla de fin de turno, pasa una estación; por tanto para que pase un año, tendrás que pulsarla cuatro veces. Al final de cada año se realiza el balance económico, se recogen las cosechas y los impuestos y se pagan los gastos de mantenimiento de tropa y de construcción de estructuras.

Los niveles tecnológicos están basados en el tipo de castillo y son cuatro: castillo, gran castillo, fortaleza y ciudadela. Cada nivel permite construir una serie de edificios, aunque a veces necesitarás llevar a cabo determinadas alianzas políticas antes de poder disponer de algunas estructuras (como iglesias o factorías de armas de fuego). En las provincias sólo caben 12 edificios como máximo y en el juego hay muchos más disponibles, así que será conveniente ir especializando cada provincia en la producción de los bienes que mejor se adapten a ella por su situación geográfica o sus recursos naturales.

## LA ECONOMÍA

Las fuentes de ingresos de un clan son básicamente cuatro: las cosechas anuales, la recaudación de impuestos, la explotación de minas y el comercio.

La sociedad japonesa del siglo XVI, precisamente por su carácter feudal, es una sociedad eminentemente agrícola. Así pues la agricultura será, en principio, nuestra principal fuente de ingresos. Cada provincia tiene unas condiciones geográficas particulares, y no todas permiten obtener una buena cosecha. La moneda es el Koku, literalmente la cantidad de arroz necesaria para alimentar a un hombre durante un año. La cantidad de kokus recaudados por las cosechas en una provincia dependen de varios factores:

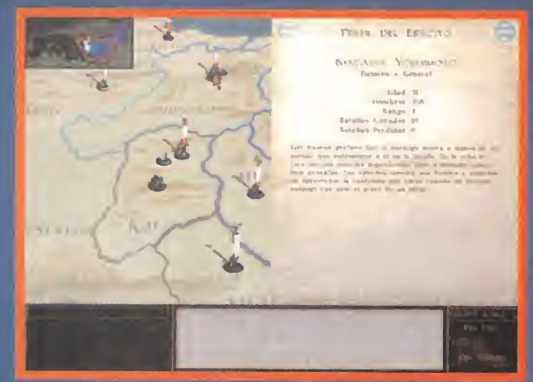
- La propia riqueza del suelo de la provincia: cuanto más fértil sea una zona, más interesante será conservarla e introducir mejoras en los cultivos.
- El clima de ese año: un buen año puede aumentar la producción en un cincuenta por ciento.
- Las innovaciones tecnológicas: cuanto más inviertas en mejorar las condiciones agrícolas de una provincia, mayor será la cosecha recogida.
- Los desastres naturales: terremotos, ciclones... Si alguna provincia sufre alguno de estos desastres, reducirá su cosecha a la mitad, si es que no la pierde por completo. Los desastres naturales son totalmente aleatorios y no puedes hacer nada para protegerte de ellos.

La única estructura relacionada con la producción agrícola es la "tierra de labranza mejorada". Para construirla no se necesita tener un castillo. Basta con invertir 500 kokus y esperar ocho estaciones (dos años). Cuando finalice la construcción, los ingresos agrícolas de la provincia aumentarán en un 20 por ciento. Cuando se dispone de la "tierra de labranza mejorada" se puede construir la "tierra de labranza superior", que aumenta los ingresos un 40 por ciento y requiere 700 kokus y diez estaciones hasta estar completamente terminada. La "tierra de labranza excepcional" es el paso siguiente. Requiere 900 kokus y doce estaciones, pero aumenta la producción en un 60 por ciento. El último paso disponible, en lo que a agricultura se refiere, es la "tierra de labranza legendaria". Cuesta 1.000 kokus y construirla lleva el mismo tiempo que la anterior (12 estaciones), pero te garantiza el doble de la producción normal de cualquier provincia.

La recaudación de impuestos no es una fuente de ingresos en sí misma, pero es un elemento a tener en cuenta y marca el tanto por ciento de la cosecha que vas a arrebatarles a tus esforzados campesinos. Puedes elegir entre una gama que va desde "muy bajo" (75 por ciento) hasta "abusivo" (125 por ciento). Cuanto mayores sean tus impuestos, más problemas tendrás con la población de tus provincias, así que procura ser razonable, porque las revueltas te pueden crear muchos problemas en la retaguardia.

La explotación de minas sólo se puede llevar a cabo en las provincias con recursos minerales. Para poder disfrutar de esta fuente de ingresos extra, hay que construir, evidentemente, una mina –la mina tampoco requiere castillo–. Los yacimientos pueden ser de oro, plata o cobre. El primero proporciona unos ingresos anuales de 600 kokus, el segundo de 400 y el tercero de 200. Una vez que ya has construido una mina y tienes una fortaleza en la provincia, puedes construir un complejo minero, que sirve para duplicar los ingresos anuales de tu explotación. El complejo minero cuesta lo mismo que la mina, 1 000 kokus, y hacen falta 8 estaciones para terminarlo, pero a la larga resulta muy rentable.

La última fuente de ingresos disponible es el puerto. El puerto sólo se puede construir en las provincias costeras, y tiene más utilidades aparte de la meramente comercial. De entrada sirve para trasladar unidades militares o estratégicas a cualquier otra provincia que tenga puerto en un solo turno. El puerto cuesta 1 500 kokus, requiere un castillo, tarda 10 estaciones en finalizarse, y proporciona 200 kokus anuales en ingresos por comercio. También sirve para recibir, más tarde o más temprano, la visita de los europeos: portugueses y holandeses. Cada uno ofrece y pide cosas distintas, pero en el campo puramente comercial, aceptar una alianza con ellos te permite construir una factoría. La factoría cuesta 1 000 kokus y se tarda 8 estaciones en construirla. La factoría te permite construir nuevas unidades militares y dobla los ingresos comerciales (400 kokus). Las provincias con yacimientos de hierro permiten la construcción de un arsenal –de sus aplicaciones militares hablaremos más adelante–, pero si tienen una factoría y una fortaleza, se puede construir una fábrica de pistolas. La fábrica de pistolas no tiene ninguna repercusión en los ingresos comerciales, y su utilidad tiene que ver sobre todo con la política y el ejército.


Un espía nos podrá informar del contingente militar exacto que hay en una provincia enemiga.


En la pantalla de producción de unidades se puede llegar a organizar una cola de tareas.


Ésta que aquí se puede ver es la pantalla de construcción de edificios, donde deberemos acudir para tal tarea.

En general, cuanto más rica sea una provincia, más bajos sean los impuestos y más dinero hayas invertido en ella, mayor será la lealtad de sus habitantes. Intenta aprovechar al máximo los recursos no agrícolas de las provincias. Tanto los ingresos por minas como los que vienen de los puertos no dependen de las cosechas y te permitirán compensar un año de sequía. Si las cosas van bien, también podrás bajar los impuestos gracias a los puertos y minas. No inviertas dinero en estructuras para mejorar la economía de una provincia si no tienes su control más o menos garantizado. Cuando un daimyo enemigo invade una de tus provincias, el castillo pierde un grado de tecnología junto a todos los edificios que dependen de él. Por ejemplo, si la fortaleza baja a gran castillo por una invasión, el complejo minero se convierte en una mina. Si los edificios están en el nivel básico pueden ser totalmente destruidos. Por este motivo es mejor que realices las inversiones en las provincias situadas en la retaguardia, y no en las fronterizas. Un castillo, si tiene unidades militares, te permite resistir un sitio enemigo. Durante todo el tiempo que dure el asedio a un castillo, ningún daimyo se beneficiará de los recursos económicos de la provincia, pero el defensor podrá ganar tiempo mientras llegan refuerzos y no perder los edificios ya construidos de la provincia; así que si has invertido dinero en la economía de una provincia y no estás convencido de su seguridad, construye un castillo.

## El entrenamiento de las tropas deberá especializarse en alguna provincia con yacimientos de hierro

### LA POLÍTICA

La política de un clan es muy importante en el desarrollo del juego. Son muchas las opciones y los caminos a seguir, y también son numerosas las unidades estratégicas para convertir los planes en hechos. Todas las opciones relacionadas con la política se desarrollan en la pantalla principal, la del mapa de Japón.

Al comenzar, se elija el clan que se elija, todos los daimyo mantienen una relación neutral contigo. Eso no significa nada en realidad, porque en cualquier momento pueden iniciar la guerra invadiendo una de tus provincias. Si eso ocurre, el estatus de tu relación con el daimyo implicado cambia de neutral a "en guerra". Y lo mismo si eres tú el que le atacas a él. A partir de ese momento sí puedes tener la seguridad de que el clan en cuestión tratará de destruirte por todos los medios. El tercer estado posible de relación entre dos clanes es una alianza. Para ello es necesario que uno de los dos tome la iniciativa y proponga un cese de hostilidades indefinido, porque nada más que eso es la alianza. No supone el inicio de acciones coordinadas, no supone la posibilidad de que tus tropas puedan atravesar territorios aliados, y ni siquiera te garantiza la seguridad de tus fronteras. La alianza es, a todos los efectos, exactamente lo mismo que la neutralidad. Aunque la alianza sí que garantiza, más o menos, que el daimyo enemigo no la va a romper si no lo tiene muy claro. También depende del carácter de cada casa. Algunos daimyo son más traicioneros que otros, pero en el fondo todos son tan traicioneros como lo puedas ser tú. Las alianzas sólo sirven para ganar algo de tiempo, si es que se pretende, por ejemplo, ocuparse de algunos estados ronin en el norte, y asegurar más o menos las fronteras en el sur para no encontrarse con dos frentes. Pero nunca jamás firmes una alianza y desplaces todas tus tropas de la zona fronteriza, porque el otro probablemente te atacará. En «Shogun. Total War» sólo puede quedar un clan, y todo el mundo da por sentado que las alianzas son frágiles y desde luego temporales. Ten también mucho cuidado con las alianzas que aceptas, porque puede ser que tu rival tenga un plan parecido al que antes hemos enunciado: asegurar las fronteras con tus provincias y lanzarse a destruir a otro clan fronterizo. Vigila a tus aliados, sus movimientos, no vaya a ser que se haga demasiado poderoso a costa de la tranquilidad que le proporciona la alianza contigo, y luego sea demasiado tarde. Por cierto, no se pueden firmar alianzas con señores ronin. En el juego hay varios tipos de actores políticos, que se pueden dividir en dos tipos: los dirigentes y las unidades estratégicas.

Los dirigentes son cuatro:

- El Emperador: el emperador, en realidad, no pinta nada y no es más que una figura decorativa, igual que lo era en el Japón del siglo XVI. Vive en la provincia de Yamashiro, no tiene ejército y sólo recomienda como shogun, y por razones obvias, al daimyo del clan que haya ocupado militarmente la provincia en la que él tiene su palacio. Esta recomendación del emperador no tiene valor real en el juego, y si acaso, sólo sirve para levantar un poco la moral del jugador.
- Los Daimyo: siete son los clanes que se disputan el control del país. Cada uno de ellos controla al inicio del juego una zona geográfica determinada. También, cada uno de ellos tiene sus propias características. Algunos tienen provincias más fáciles de defender por su situación o sus características geográficas, otros tienen provincias ricas en la producción de arroz o con posibilidades de explotación minera, otros son especialistas en el desarrollo de una unidad militar. En fin, cada uno de ellos presenta una serie de puntos fuertes pero también tiene sus puntos débiles. El carácter de cada clan y su forma de conseguir sus objetivos también es diferente. Hay daimyo que prefieren la guerra abierta y otros que usan continuamente a los Ninjas. Hay daimyo cristianos y daimyo budistas. El daimyo tiene su propia representación en el juego y se puede desplazar por las provincias y encabezar sus propios ejércitos. También puede morir por la edad, en una batalla o incluso asesinado, a pesar de los diez soldados de caballería pesada que siempre le acompañan. Lo mejor es que permanezca en el castillo de su clan para evitar problemas, por lo menos hasta que tenga un heredero mayor de edad.
- Los Ronin: un ronin es un samurai que no sirve a ningún señor. Los ronin son despreciados por todos ya que se considera que carecen por completo de honor. En el juego hay provincias controladas por señores ronin. El color de los ronin es el blanco. Las provincias ronin nunca actúan coordinadas entre sí y rara vez inician una guerra abierta contra un clan. Hay que tener en cuenta que cada provincia ronin es independiente de las otras y pertenece al general de turno que haya formado un ejército allí. El único pacto que tienen las provincias ronin entre sí es la huida. Cuando atacas una provincia ronin y el general enemigo decide retirarse, puede hacerlo a la provincia de al lado, si es que es una provincia ronin, con la seguridad de que el dueño de la provincia en cuestión permitirá el paso de sus tropas. Cuando un daimyo muere sin herederos, sus generales se repartirán las provincias y se convertirán en provincias ronin. Aquellas que tenían guarnición militar, la conservarán. Y las que no, se quedarán listas para ser ocupadas por el primero que llegue. Los ronin apenas desplazan su ejército para atacar. Bastante tiene con esperar la invasión de cualquiera de los clanes que les rodean. Las provincias ronin conservan todas las estructuras construidas. Siempre es mucho mejor enfrentarse a una provincia ronin o a varias consecutivas que a todo un clan, que actúa coordinado y se apoya en todas sus provincias con sus recursos. Por eso, una estrategia interesante es plantearse la eliminación sistemática del daimyo enemigo y sus herederos. Si lo consigues, su clan



El ordenador nos avisará de cualquier evento importante en alguna de nuestras provincias.



Dos impresionantes ejércitos están a punto de enfrentarse en Kawachi y la batalla promete ser bastante sangrienta.

dejará de ser una amenaza y se convertirá en una sucesión de provincias inofensivas y fáciles de conquistar en una buena campaña.

- Los herederos son los hijos del daimyo. Nacen sin intervención del jugador, de forma aleatoria y espontánea. Durante los primeros dieciséis años de su vida permanecen en palacio, completando su educación. Después se ponen al servicio de su clan y pueden dirigir unidades militares con el rango de general. El honor de un heredero, aunque no haya disputado ninguna batalla, siempre es superior al de cualquier general principiante; en parte por su educación y en parte por su condición de miembro de la familia dirigente. Los herederos son, pues, valiosos generales para tus ejércitos, pero también son piezas fundamentales de la política de un clan. Es prácticamente imposible alcanzar el Shogunato en una generación, y si el daimyo muere sin herederos sus tierras se convertirán en provincias ronin. Así que es conveniente mantener al menos a uno de los herederos protegido en alguna fortaleza y con un buen contingente de fuerzas de contraespionaje que le protejan de Ninjas y geishas enviadas por los enemigos. Un heredero sólo podrá convertirse en daimyo si ha alcanzado la mayoría de edad (16 años) y su padre muere, tanto en la batalla como asesinado o de muerte natural.

Las unidades estratégicas son cinco.

- Los Shinobi no son otra cosa que espías. Para disponer de esta unidad es necesario construir un salón de té, que a su vez requiere un castillo. Un salón de té cuesta 500 kokus y se necesitan 4 estaciones para completar su construcción. Si se incrementa el nivel tecnológico de la provincia con un gran castillo se puede construir un famoso salón de té (mismo precio, mismo tiempo de construcción), y si finalmente se construye una fortaleza, se puede levantar un salón de té legendario (mismo precio, mismo tiempo de construcción). Cada una de estas mejoras permite que los shinobi entrenados en esa provincia disfruten de un honor superior (+1 en el primer caso, +2 en el segundo). El honor de una unidad no es otra cosa que su capacidad para completar una misión con éxito. Los shinobi pueden desplazarse por cualquier provincia enemiga sin problemas. Realizan dos funciones básicas: proporcionar informes de los recursos de la provincia, estructuras y unidades militares (tamaño, composición, rango de su general, etcétera) y animar a la población a sublevarse contra el clan que controla la provincia. Los shinobi son muy valiosos. Permiten calcular las fuerzas necesarias para conquistar una provincia, elegir a los objetivos más rentables para los asesinos, y encima fomentan el desorden entre los súbditos de nuestro rival. Si los mantienes en una de tus provincias, los shinobi tratarán de aumentar la lealtad de tu pueblo y ejercerán labores de contraespionaje. Los shinobi de los clanes enemigos que se muevan por tus tierras son unidades invisibles para tus ojos, y la única forma de eliminarlos será con shinobis propios o con ninjas o geishas que localizan y matan automáticamente a los espías enemigos que merodean por la provincia en la que se encuentra tu unidad. Los shinobi también son muy útiles para aumentar la lealtad de una provincia recién conquistada y con amenaza de sublevación. Nada más empezar, entrena a todas las unidades shinobi que puedas y distribúyelas por todas tus provincias y las provincias enemigas. Los shinobi pueden morir a manos de los servicios de contraespionaje enemigos, y de hecho es muy fácil que sean capturados si permanecen mucho tiempo en una provincia enemiga y el daimyo rival envía a alguna unidad estratégica a ejercer labores de contraespionaje. Los shinobi también elaboran informes espontáneamente cuando algo inesperado ocurre en alguna provincia lejana, por ejemplo una acumulación de fuerzas, un ataque inminente, la batalla legendaria entre los ejércitos de dos clanes.

- Los Emisarios son samurais entrenados en el noble arte de la diplomacia. Son unidades que tienen libertad para moverse por cualquier provincia. El protocolo impide que cualquier daimyo haga daño a un emisario "oficialmente" así que para eliminarlos se utiliza a los ninjas o a las geishas. Un emisario sirve para proponer alianzas a daimyos rivales, pero mientras discurre la negociación, el emisario no perderá el tiempo y realizará misiones de espionaje para su señor. A medida que el emisario vaya completando misiones con éxito, aumentará su honor y será cada vez más complicado eliminarlos. Los emisarios se entrenan en el jardín apacible, una estructura que requiere un castillo. El jardín apacible cuesta 500 kokus y lleva cuatro estaciones finalizar su construcción. Entrenar a un emisario cuesta 100 kokus. Una unidad de estas características con varios puntos de honor puede resultar muy valiosa. No sólo te permitirá espiar impunemente y en las narices de tu enemigo, sino que en momentos de apuro te facilitara treguas que permitirán reorganizar tus fronteras y recuperar tu potencia militar.

- Los Ninjas son asesinos y espías. Pueden eliminar a daimyo, geishas, jesuitas, jefes de unidad y emisarios. También realizan misiones de espionaje, al igual que los shinobi y ►

**Un palacio proporcionará puntos extras de honor a las tropas que se encuentren en la provincia**

## Unidades

### CON CASTILLO

- Arqueros: requieren arquería dojo. Son la unidad de ataque a distancia más simple de todas cuantas existen. Muy vulnerables en el cuerpo a cuerpo contra infantería o caballería.
- Yari Ashigaru: requieren lanza dojo. Infantería normal y corriente, armada con una lanza y una armadura ligera. Son campesinos reclutados y eso se nota sobretodo en su honor. La carne de cañón que hay en todos los ejércitos.
- Yari Ashigaru: requieren lanza dojo. Infantería algo más profesional que la anterior. La lanza larga es ideal para enfrentarse a la caballería, pero en realidad estas unidades son buenas (y malas) contra cualquier otro tipo de unidad.

### CON GRAN CASTILLO

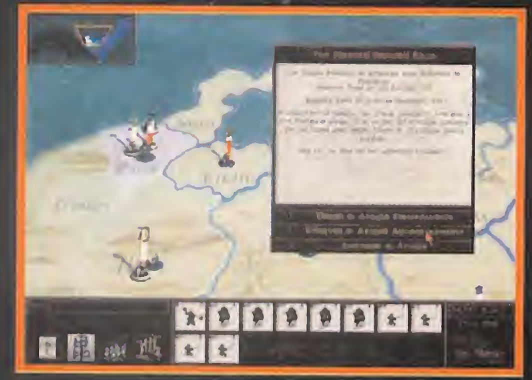
- Naginata: requiere lanza dojo y armería. Son infantería pesada, lentos pero muy buenos manteniendo la posición. Ideales, por ejemplo, para poder defender un puente.
- No-Dachi: requiere espada dojo. Infantería pesada, pero más ofensiva que la anterior y más rápida. Perfectos para usar como tropa de choque.
- Caballería Yari: requiere caballo dojo. Son la caballería por antonomasia. Muy rápidos, con armaduras ligeras y grandes lanzas. Ideales para romper formaciones enemigas, atacar a unidades de arqueros y perseguir al enemigo cuando huye. Muy vulnerables defendiendo —pierden el factor velocidad— y también en bosques.
- Arqueros de Caballería: requiere caballo dojo. Una de las unidades más completas del juego, rápida, ataca a distancia, y en el cuerpo a cuerpo no se arruga en absoluto. Imprescindible en cualquier ejército bien planificado.
- Monjes guerreros: requiere templo budista y jardín apacible. La mejor infantería. Es difícil que salgan huyendo a las primeras de cambio y su fervor religioso hará dudar a los soldados enemigos que sean budistas.

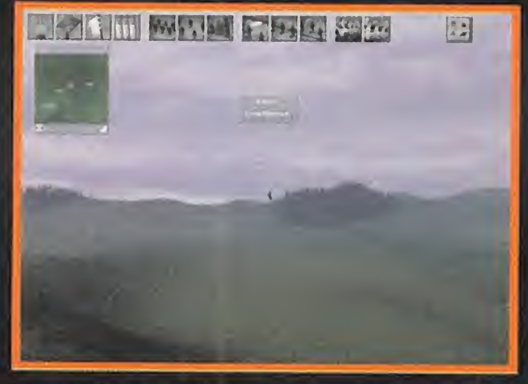
### CON FORTALEZA

- Caballería pesada: requiere arsenal y famoso caballo dojo. Son samurais armados con una katana y protegidos con una armadura pesada. Más lentos que la caballería yari pero mucho más duros y contundentes. Sufren mucho si tienen que luchar en los bosques.
- Arcabuceros: requiere alianza con holandeses o portugueses y factoría. Mucho más efectivos que los arqueros y con los mismos problemas que ellos en el cuerpo a cuerpo. Igual que los arqueros, tendrán problemas para disparar si es que está lloviendo mucho.

### CON CIUDADELA

- Mosqueteros: requiere alianza con holandeses y factoría, o portugueses y fábrica de pistolas. Esta unidad no es más que una unidad de arcabuceros mejorados.
- Todas las unidades, excepto los arqueros, pueden mejorar sus dojos en el nivel ciudadela para mejorar su


Antes de comenzar la batalla se ofrece la posibilidad de retirarse a la provincia de origen y abandonar el ataque.


La vista previa del paisaje de la provincia antes de entrar en combate; la vista parece tranquila, pero luego se tornará salvaje.


Conviene que organicemos las distintas unidades antes de enfrentarse directamente con el ejército rival.

los emisarios, y de contraespionaje. Son invisibles a los ojos de tu enemigo, y la única forma de protegerse de ellos es colocar ninjas o geishas que intercepten su paso por tus provincias. Los ninjas necesitan una casa ninja para entrenarse. La casa ninja cuesta 800 koku y requiere 6 estaciones. Para construirla hace falta levantar antes un castillo. Entrenar a un ninja cuesta 150 koku. Cuanto más grande sea el rango del objetivo a eliminar menos posibilidades tendrá de finalizar su misión con éxito, pero por contra, a medida que vaya completando misiones con éxito, aumentará su honor y será cada vez más eficaz. Los ninjas son instrumentos muy interesantes porque te ofrecen la posibilidad de asestar duros golpes a los clanes enemigos, eliminando a sus mejores generales, a sus herederos o al mismo daimyo. Puedes entrenar ninjas que salgan directamente con un +1 de rango, construyendo una casa ninja infame. Para ello necesitarás una fortaleza y el mismo dinero y tiempo que costaba una casa ninja normal.

- La Geisha es la mezcla perfecta del emisario, el ninja y el shinobi. Tiene características de los tres y no en vano, requiere los edificios de todos ellos para ser entrenada. Las geishas se entrenan en la casa geisha, que necesita una fortaleza, una casa ninja infame, un salón de té legendario y un jardín apacible –casi ocupa el sitio de una provincia entera–. Cuesta 1 000 kokus, y su construcción necesita 8 turnos de tiempo. Además de permitirte entrenar a geishas legendarias, le proporciona un punto más de asesinato a los ninjas que salgan de esta escuela. Las geishas pueden moverse por las provincias enemigas con libertad y además son perfectamente visibles por los daimyos enemigos, pero el protocolo les impedirá, al igual que con los emisarios, apresarlas. La única forma de eliminar a una geisha es mandando a otra unidad similar –un ninja, otra geisha– para que la elimine. Pero asesinar a una geisha no es tarea fácil y menos aún si tiene ya un rango considerable. Las geishas, además de asesinar impunemente, espían y contraespían con eficacia. Pero lo más interesante de esta poderosa unidad estratégica es su forma de actuar. Si un ninja intenta consumar el asesinato de un general o emisario o daimyo enemigo, y fracasa, será eliminado por la guardia del personaje. Las geishas no se exponen si no lo ven claro. Intiman con su víctima y permanecen con él hasta que pueden llevar a buen término la misión. Por tanto nunca fracasan ni son descubiertas; todo lo más asesinadas. Una geisha de rango cuatro puede eliminar a un daimyo enemigo con un 76 por ciento de posibilidades de éxito, así que imagina lo fácil que les resulta matar a cualquier general o emisario que se les ponga a tiro. Para elevar el rango de una geisha puedes "entrenarlas" eliminando a generales de poca monta. Las geishas también funcionan como guardaespaldas, deshaciéndose discretamente de los ninjas y shinobi que se acerquen a su territorio, y ofreciéndote la posibilidad de asesinar a cualquier geisha que te mande tu rival (recuerda que una geisha permanece contigo hasta que te mata, así que es mejor que te deshagas de cualquier geisha que se acerque a tus provincias). Por eso no es mala idea que hagas acompañar a tu daimyo y a los herederos de geishas con un buen rango. La geisha probablemente es la unidad estratégica más poderosa del juego.

La religión dominante en el Japón del siglo XVI es el budismo. La población es mayoritariamente budista y puedes incluso construir templos en los que se entrenen fanáticos monjes-guerreros, que son, sin duda, la mejor infantería del juego. Pero la llegada de los "demonios" extranjeros, portugueses y holandeses, puede hacer que las cosas cambien. Para recibir la visita de los colonos, hay que construir un puerto. Cada uno de ellos sólo puede visitarte una vez (si pactas una alianza; si no, es posible que decidan volver a intentarlo pasado un tiempo). La visita de los portugueses no implica que los holandeses no vayan a enviarte a un mensajero después, y viceversa. De hecho puedes firmas una alianza con los dos simultáneamente. La única diferencia entre unos y otros es que los holandeses te ofrecen armas de fuego sin más, y los portugueses te ofrecen armas de fuego a cambio de convertirte al catolicismo. Cambiar la religión de tu clan es una decisión delicada que requiere una serie de consideraciones previas. La desventaja principal de forzar la conversión al catolicismo de tu pueblo es que en general, bajará el nivel de lealtad de tu pueblo y sufrirás algunas revueltas budistas. El número y la magnitud de esas revueltas dependerán de la lealtad de la que disfrutaras anteriormente. Si has sido un tirano y has explotado a tus súbditos con los impuestos, las revueltas serán continuas. Las revueltas budistas, además, tienen el handicap de que están lideradas por monjes guerreros y sofocarlas te resultará muy costoso. A cambio podrás disponer de un nuevo tipo de emisario: el jesuita. Los jesuitas se educan en las iglesias. Una iglesia cuesta 800 kokus y tarda en construirse 8 estaciones. Los jesuitas son una unidad estratégica más, muy parecida al emisario, aunque mucho más conveniente si tienes que tratar con daimyos que, al igual que

## Los clanes







- **SHIMAZU:** Este clan puede entrenar a No-Dachi por un coste menor. Su territorio además es un conjunto de provincias compacto y resguardado por el mar a sus espaldas.
- **MORI:** Pueden entrenar monjes guerreros a menor coste. Tienen yacimientos de plata en sus dominios.
- ODA: Este clan consigue tropas yari ashigaru por menos dinero. Además tiene una provincia famosa por el honor de sus ninjas.
- **IMAGAWA:** Puede entrenar a ninja y shinobi por un coste menor. Tiene una provincia famosa por el honor de sus arqueros.
- **TAKEDA:** Los Takeda tienen una gran tradición militar y producen unidades de caballería por un coste menor que el resto de clanes. Además tiene yacimientos de oro y plata.
- **HOJO:** Este clan es experto construyendo fortificaciones y construye castillos por menos dinero. Disfruta además de las 3 provincias más fértiles de Japón y de yacimientos de cobre.



- **UESUGI:** Los Uesugi pueden entrenar a arqueros por un coste menor. Tienen entre sus dominios dos provincias muy fértiles, un yacimiento de plata, y una provincia famosa por el honor de su caballería.







Algunas unidades en cuña, totalmente dispuestas para tratar de romper la línea enemiga.

**Si ocupas la provincia en la que vive el emperador, recibirás su apoyo para ser shogun, aunque los otros daimyos no se darán por enterados si no les sometes con tu ejército**

tú, han decidido convertirse al catolicismo. Un daimyo cristiano rara vez mandará a un ninja para asesinar a un jesuita, y en general, será más receptivo a tus proposiciones de paz si es que le mandas a un emisario de este tipo. Por contra, a los daimyos que todavía sean budistas, los jesuitas les resultarán especialmente molestos. Los jesuitas también espían y sirven para incrementar el porcentaje de población cristiano de tus provincias. Cuantos más súbditos se conviertan al cristianismo, menos posibilidades habrá de que se produzca una revuelta budista. Una vez que has construido seis iglesias en tus provincias y una ciudadela puedes plantearte la idea de erigir una catedral. Cuesta 2 000 koku y hacen falta tres años (12 estaciones) para construirla. La catedral les dará más rango a tus jesuitas, acelerará la expansión del cristianismo entre tus tierras y te proporcionará una fuente de ingresos extra ya que todas las iglesias de Japón enviarán dinero a la provincia en la que has construido la catedral. La iglesia y por supuesto la catedral también convierten en fervientes seguidores religiosos a los habitantes de la provincia, lo cual significa que si un daimyo budista la invade, sufrirá enseguida una revuelta cristiana.

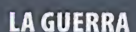
El budismo tiene repercusiones más militares que políticas, ya que sus templos producen guerreros. En cualquier caso, los templos budistas funcionan igual que las iglesias, a efectos de conversión y fervor religioso de la provincia.

Estos son los factores que regulan la lealtad de las provincias: los impuestos –cuanto más altos, menos lealtad–, la cosecha –una mala cosecha propiciará las dudas entre tu población–, la lealtad al anterior daimyo –en una provincia recién conquistada puedes tener problemas de aceptación–, las guarniciones –tener soldados en la provincia ayuda a disuadir a los rebeldes–, los shinobi o jesuitas –no es una mala idea que cuando conquistes una provincia nueva mantengas a un shinobi y una guarnición de soldados durante un tiempo, hasta que la lealtad suba algunos puntos–, la distancia del daimyo –cuanto más lejos esté, menos lealtad–, las catástrofes naturales –que minan la moral de la población–, la inversión en la provincia –mejoras en la tierra, minas–, las revueltas en provincias vecinas –que pueden extenderse– y la religión.

Las revueltas se producen cuando la lealtad está por debajo de los cien puntos. Las revueltas pueden ser de cuatro tipos: campesina (formada por ashigaru, fácil de reprimir), por lealtad al anterior daimyo (en provincias recién conquistadas), budista (el ejército estará compuesto por monjes budistas, la más peligrosa de todas) y cristiana (compuesta por samurais cristianos).

Los palacios son edificios con una función más política (propagandista) que otra cosa. No producen unidades, pero su presencia aumentará el rango de las unidades militares y estratégicas que se encuentren en la provincia y subirá la lealtad de sus habitantes y de los habitantes de las provincias cercanas. El palacio requiere un gran castillo para ser construido y tiene tres niveles: palacio normal (1000 kokus, 8 estaciones), palacio dorado (2000 kokus, 10 estaciones) y palacio legendario (3.000 kokus, 12 estaciones).

Otro edificio estratégico es la torre de vigilancia (no requiere castillo, 400 kokus, 4 estaciones) que funciona como si tuvieras un espía en la provincia vecina, y el fuerte (requiere torre de vigilancia, 800 kokus, 4 estaciones) que además de espiar a las provincias vecinas, protege a la provincia en la que está de shinobis y ninjas.



## LA GUERRA

Una vez que se han concretado las directrices económicas y políticas de tu clan, llega la hora de empezar a pensar en el ejército. Por mucho dinero, geishas, ninjas y jesuitas que tengas, si no dispones de un buen ejército para defender tus tierras, tardarás muy poco en ser exterminado.

Para empezar a entrenar soldados en una provincia hace falta un castillo y alguna instalación militar, como una arquería dojo o una lanza dojo. La primera entrena a arqueros y la segunda a ashigaru3 y samurai.

Es importante que especialices a cada provincia en la producción de las unidades. Si decides desarrollar el árbol tecnológico para producir geishas no intentes, en la misma provincia, desarrollar las instalaciones militares, porque se te quedará pequeña. También es bueno que a medida que vayas disponiendo de fondos, destines al menos dos provincias a la producción de unidades; la razón es bien sencilla: una provincia sólo entrena a una unidad cada turno, si tienes dos provincias entrenando unidades militares, tendrás el doble de ejército en el mismo tiempo. El mejor sitio para organizar la producción militar es una provincia que tenga yacimientos de hierro. Un yacimiento de hierro permite la construcción de un arsenal (1.200 kokus, 8 estaciones y castillo). El arsenal proporciona a todas las unidades que se entrenen en la provincia, un punto extra de armadura. El arsenal tiene dos fases más de desarrollo: arsenal famoso (requiere gran castillo, 2.000 kokus, y 10 estaciones) y arsenal legendario (fortaleza, 3.000 kokus, 12 estaciones)

La espadería es un edificio que no produce ninguna unidad concreta, similar al arsenal, pero que otorga a todas las unidades entrenadas en la provincia en la que está, un punto más en armamento. Tiene tres niveles de construcción, la espadería (que requiere gran castillo), la famosa espadería (fortaleza) y la espadería legendaria (ciudadela).

La espada dojo requiere un sensei, un maestro espadachín. Los maestros espadachines se adquieren después de que tu ejército haya librado varias batallas. La espada dojo permite el entrenamiento de unidades no-dachi. Requiere gran castillo y espadería legendaria y tiene dos posibilidades más de desarrollo (Famosa Espada Dojo y Espada Dojo Legendaria).

En el aspecto militar, la decisión entre budismo o cristianismo no es otra cosa que la obligación de escoger entre la mejor infantería (los monjes budistas) o los mejores "arqueros" (arcabuceros y mosqueteros). Aunque los holandeses te ofrecen la posibilidad de disfrutar de ambas cosas (no te exigen que asumas ninguna religión para venderte armas), sólo los portugueses te permitirán usar a jesuitas y construir catedrales.

La unidad militar básica son escuadrones de 60 o 120 unidades, y se pueden formar ejércitos bajo el mando del mismo general, de hasta doce unidades. En cualquier caso, ➤



Un pequeño pueblo en medio del campo de batalla, ¿resultará dañado como consecuencia de la debacle?



Aquí se puede ver el resultado final de la batalla con los muertos inflingidos al enemigo y las bajas.



En invierno es habitual luchar bajo una enorme nevada, para lo cual los ejércitos deberán estar muy preparados.



Los samurais a caballo observan los movimientos del enemigo, para poco depués hacer que entren en combate.



En esta pantalla podemos ver varios ejemplos de las refriegas entre las tropas de diferentes ejércitos.




Cuando finalice el sitio al castillo, los Uesugi habrán conquistado todo el Japón para su clan.

puedes atacar cualquier provincia con la cantidad de ejércitos que quieras, así que el número de contendientes en la batalla puede llegar a ser de varios miles de soldados.

Las unidades militares del juego se dividen en tres grandes grupos: infantería, caballería y tiradores (arqueros y arcabuceros). Puedes mezclar todo tipo de unidades en un ejército, pero hay que hacerlo con cabeza. Por ejemplo, un ejército formado sólo por arqueros será muy vulnerable ante un ataque cuerpo a cuerpo de la infantería. Un ejército formado sólo por caballería yari, tendrá muchos problemas para defender un puente, sin arcabuceros o arqueros. Lo mejor es aprovechar al máximo las distintas cualidades de cada tipo de unidad implicada.

Un aspecto muy importante es el honor. Por encima de los puntos de armadura y de armamento, el honor de las unidades tendrá mucho que decir en el desarrollo de una batalla. Cuando tu ejército esté en pleno combate y las cosas le vayan mal, no esperará a ser exterminado: empezará a huir. El tiempo que una unidad resiste una mala situación sin salir corriendo es su honor. El honor depende de la propia experiencia de la unidad y del carisma (rango) de su general. Los generales aumentan su rango a medida que van ganando batallas. Hay edificios que aumentan el honor de las unidades que se encuentran en la misma provincia, como es el caso del palacio, que es una estructura defensiva muy valiosa, ideal para construir en la provincia en la que fijes la residencia del daimyo. Los propios daimyos y sus herederos son también "emisores" de honor para sus tropas. Tu daimyo es el mejor general, y desde el principio tendrá un rango de 4, y proporcionará a sus unidades dos puntos de honor. El problema de sacar al daimyo al campo de batalla es que puede morir, así que es mejor asegurarse un heredero mayor de edad antes de ir a la guerra con el jefe de tu clan. Los herederos, cuando cumplen los dieciséis, se convierten en generales con un rango inicial superior al de cualquier general novato (3), lo cual también les convierte en líderes muy interesantes. La cuestión es que si mandas al daimyo, ten a buen recaudo al heredero, y viceversa. Evidentemente es una locura tener a los dos guerreando a la vez. El honor de un ejército es mucho más importante de lo que parece y llega a decidir las batallas, sin importar, por ejemplo, aspectos como la superioridad numérica. Un ejército pequeño, con un general de rango elevado, y aprovechando las circunstancias del terreno, puede defender con éxito una provincia ante un ejército, digamos, el doble de grande. El honor de un general también es decisivo cuando sus fuerzas huyen. En función del respeto que sus soldados sientan por su líder, es posible detener su huida y reagruparlos para hacer frente al enemigo otra vez, con energía renovada. Los generales, de todas formas, tampoco están libres de cobardía, y uno que tengo muy poco rango saldrá corriendo en cuanto vea que las cosas se ponen mal, con la consiguiente desesperación de sus tropas. La muerte de un general en el campo de batalla, también afecta a la moral de los soldados. Si tu general muere, prácticamente se puede decir que has perdido la batalla. Cuando todas las unidades del enemigo empiecen a huir, sal corriendo detrás de él con la caballería y trata de matar al máximo número de soldados. En esas desbandadas no sufrirás bajas, y cuantos más soldados elimines mejor.

Los ejércitos se pueden unir y separar para ha-

**En realidad, la elección entre budismo o catolicismo no es otra cosa que la posibilidad de disponer de la mejor infantería o de los mejores "arqueros"**

## Las geishas

Las geishas eran muchachas preparadas exclusivamente para entretener a los hombres, y no sólo en la cama. Las geishas podían mantener cualquier conversación con sus señores, tocar instrumentos, recitar poemas o incluso jugar a los juegos de la época con destreza. A veces, las geishas recibían también una dosis extra de formación, en técnicas de espionaje, contraespionaje y asesinato. La Geisha es la unidad estratégica más poderosa del juego. Una geisha de rango 4 puede asesinar a cualquier daimyo rival con un 77 por ciento de probabilidades de éxito, así que imagínate lo que hace con los emisarios, los generales o los ninjas. Las geishas, además, nunca fracasan porque sólo actúan en caso de que la oportunidad se presente clara. Si tienen dudas, esperan una nueva ocasión. La geisha es el producto definitivo de toda tu estructura política y el más valioso de todos tus agentes. Eliminar a un daimyo y su descendencia, convierte sus provincias en reinos ronin independientes y fáciles de dominar. A veces, cuando un clan enemigo te presione, las geishas te brindarán la oportunidad de ganar en los palacios, lo que estás perdiendo en el campo de batalla. Pero cuidado, no elimines a un clan si no tienes claro que puedes avanzar rápidamente y ocupar al menos la mitad de sus provincias –convertidas en provincias ronin– porque te puedes encontrar con la sorpresa de que otro señor, justo en el otro extremo de las fronteras del enemigo asesinado, invade sus tierras y las suma a sus dominios. Si eso pasa, habrás creado un monstruo al que te costará mucho eliminar, si es que consigues hacerlo alguna vez.















## Las provincias







Ésta es una lista de todas sus provincias y las ventajas que puede ofrecer su conquista:

OWARI: río, más honor ashigaru.
ISE: fértil.
IGA: montañosa, arsenal, más honor ninjas.
OMI: fértil, arsenal.
YAMASHIRO: fértil, residencia del emperador.
YAMATO: montañosa.
KII: montañosa, más honor monjes guerreros.
KAWACHI: río.
TAMBA: montañosa.
TAJIMA: montañosa, más honor shinobi.
HARIMA: mina, puerto natural.
INABA: arsenal.
MIMASAKA: montañosa, arsenal.
BIZEN: puerto natural.
HOKI: montañosa, arsenal.
BITCHU: río.
IZUMO: montañosa, arsenal.
IWAMI: montañosa, arsenal.
AKI: montañosa, plata, arsenal.
NAGATO: montañosa, arsenal.
SUO: montañosa, arsenal.
MUTSU: fértil.
DEWA: fértil, yacimiento de oro.
SADO: arsenal.
ECHIGO: yacimiento de plata, río.
KAZUSA: más honor emisarios.
SHIMOSA: río.
HITACHI: fértil, arsenal.
SHIMOTSUKE: cobre.
KOZUKE: fértil.
SHINANO: montañosa, más honor caballería, arsenal.
MUSASHI: río.
KAI: montañosa, oro.
SAGAMI: fértil.
TOTOMI: más honor arqueros.
MIKAWA: río.
MINO: montañosa, arsenal.
HIDA: montañosa.
ECHIZEN: montañosa.
KAGA: montañosa, más honor monjes guerreros.
AWA: río, montaña.
TOSA: montañosa, más honor ashigaru.
IYO: montañosa, cobre.
BUZEN: fértil.
BUNGO: montañosa.
HYUGA: montañosa.
CHIKUZEN: fértil.
HIZEN: fértil, puerto natural.
CHIKUGO: río.
HIGO: montañas.
OSUMI: montañas.
SATSUMA: montaña, más honor No-Dachi.
Son todas las que están, pero no están todas las que son por no tener información.

cerlos más grandes. Un ejército muy grande (muy superior al del enemigo) evitará incluso la confrontación directa, ya que el general enemigo se retirara a una provincia vecina reconociendo la superioridad de tus fuerzas. Esta situación contará en el ranking de batallas ganadas de tu general y te asegurará la conquista de una provincia sin tener bajas. El problema de esta estrategia es que o tienes mucho dinero como para mantener varios ejércitos de esos, o perderás las provincias que vayas conquistando al no disponer de guarnición para ocuparlas todas o tendrás que ir dividiendo tu ejército a medida que avances. Una conquista rápida de varias provincias, no significa nada si no eres capaz de asegurar las fronteras. Así que cuando emprendas campañas, asegúrate que llevas un ejército grande para conquistar, y varios más pequeños para asegurar las provincias conquistadas.

En la lucha por la provincia se pueden producir dos situaciones: invadir o rechazar una invasión. Ambas tienen distintas ventajas e inconvenientes, pero en definitiva es más fácil defenderse que atacar. El atacante no sólo decide el turno de la invasión, también elige el momento exacto del turno en el que quiere atacar en función del clima. En general, el clima afecta sobre todo a los tiradores, arqueros y arcabuceros, que con lluvia tendrán problemas para disparar sus armas. Por contra, el atacante tiene un tiempo determinado para resolver la batalla, y eso le obliga a tomar la iniciativa. Ese tiempo también es más corto en invierno. El defensor por su parte tiene otras ventajas. En primer lugar puede situar su ejército antes de que comience la batalla, aprovechando así las ventajas del terreno. También puede limitarse a esperar al ejército enemigo, acribillándolo con arqueros antes de que se acerque, o preparando emboscadas con caballería desde bosquecillos o colinas. Por último, si en la provincia existe un castillo, puede refugiarse allí y esperar. Cuanto más grande sea el castillo, más días podrá resistir un asedio. El castillo permite ganar tiempo mientras llegan los refuerzos. En un castillo normal caben cuatro unidades, en uno grande ocho, en una fortaleza doce, y en una ciudadela dieciséis.

Antes de decidir la invasión de una provincia, es conveniente que se recoja toda la información posible sobre el ejército enemigo, el rango de su general, e incluso sobre la situación de las provincias circundantes a la que se quiere invadir. Cuanta más información recojas, más precisas serán tus campañas. También es interesante usar las unidades estratégicas para, por ejemplo, eliminar a un general enemigo que tenga mucho carisma antes de enfrentarse con su ejército.

**Luchar desde lo alto de una colina siempre es una ventaja porque mejora el alcance y la precisión de los tiradores y la infantería se cansa menos**

Una vez en el campo de batalla, es muy interesante utilizar los accidentes del terreno. Luchar desde lo alto de una colina siempre es una ventaja, porque mejora el alcance y la precisión de los tiradores y porque la infantería se cansa menos luchando cuesta abajo. Los bosques protegen a las unidades que se encuentran en ellos del fuego enemigo y de la caballería, que tiene muchos problemas para maniobrar entre los árboles. Los puentes, por último, son siempre muy fáciles de defender y con dos o tres unidades y un general "honorable" resultan casi inexpugnables. El truco está en colocar a la infantería a la salida, y a los arqueros o arcabuceros a los lados. Aunque el enemigo tenga superioridad numérica sólo podrá presentarte batalla en el estrecho pasillo que le permite el puente, recibiendo, antes de llegar, la lluvia de flechas correspondiente.

Con respecto a las formaciones de las distintas unidades, se puede decir, en general, que los "tiradores" (arqueros y arcabuceros) preferirán siempre las defensivas y estáticas, y que el resto –caballería e infantería–, en general, tenderá a buscar las formaciones que garanticen el cuerpo a cuerpo. Hay dos tipos de formaciones, las de varias unidades combinadas y las de la unidad en sí. Varias unidades coordinadas se pueden desplegar en: una hilera simple –ideal para contingentes con mayoría de arqueros o arcabuceros–, defensiva –ésta simplemente sitúa a tus unidades defensivas en primera línea para soportar el primer envite del atacante–, en escuadra –un triángulo con el general en el centro, muy ofensiva–, escaramuza a la izquierda, a la derecha y central –en ésta se coloca a los arqueros a la izquierda, a la derecha o en el centro, respectivamente, para concentrar la potencia de fuego en una sola zona; formación muy defensiva en general–, y ofensiva a la izquierda, a la derecha y al centro –se agrupa a las unidades para realizar un ataque envolvente desde izquierda, derecha o centro, respectivamente–.

Las unidades pueden situarse de cuatro formas distintas: formación cerrada –muy defensiva y muy aconsejable para reagrupar a una unidad que huye–, abierta –la que menos blancos ofrece a los arqueros enemigos–, en cuña –la más ofensiva de todas–, en hileras –la más adecuada para arqueros y arcabuceros–.

En general, una buena táctica a la hora de atacar, es lanzar a la caballería o la infantería –en cuña y a marcha rápida– contra los arqueros enemigos. Los arqueros soportan muy mal el cuerpo a cuerpo y huirán enseguida, de esta manera eliminamos el fuego enemigo y a una buena parte de su contingente y sólo nos queda ocuparnos de su infantería o caballería con nuestros arqueros intactos y disparando. Atacar a las unidades por detrás o por los flancos también resulta muy productivo. Si toca defender, lo dicho, aprovechar al máximo las ventajas del terreno y, si se puede, tender alguna emboscada para pillar al enemigo por la retaguardia.

*L.E.C.*

Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 MADRID, resaltando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos un e-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

# Meditación Interrumpida

**Estaba yo meditando trascendentemente cuando, de forma inesperada, ocurrió. La sorpresa únicamente se mostró en un breve movimiento de los párpados y un imperceptible giro del cuello. Me levanté pausadamente, con precisos movimientos, y sin pérdida de tiempo me dirigí a la puerta. Algo reclamaba urgentemente mi atención... llegaba tarde a la reunión de los Maniacos del Calabozo.**



Fatherdale. Sign of Evil

Por suerte, veo que no os habéis ido ninguno, ahogado por la impaciencia. Son las cosas que pasan cuando uno entra en estos estados, hay que comprenderlo. Procuraré que no me vuelva a pasar. En desagravio a esta imperdonable ofensa, permitidme que acelere el habitual repaso de novedades, en el que hay dos especialmente destacadas: «Vampire: The Masquerade» y «Icewind Dale». El último sigue muy de cerca la línea operativa, que no argumental, de «Baldur's Gate»; traslada la acción a las tierras del Norte de los Reinos Olvidados. Está perfectamente traducido y doblado. Y no me cabe duda de que va a dar mucho que hablar entre todos los maniacos. Excelentes noticias, ¿o qué?

En la línea, pero ya con más tiempo, se mantienen dentro de la oferta disponible «Planescape: Torment», «Fallout 2» y «Baldur's Gate». De ellos, los dos primeros están, por desgracia, sin traducir. Seguimos sin saber nada de esa continuación del «Baldur's Gate» que atiende al nombre de «Tales of the Sword Coast», por lo que cabe pensar que no será publicada por estos lares.

La saga «Might and Magic» mantiene como aventura estrella la séptima entrega, «For Blood and Honour», y promete muchas cosas nuevas en la octava, con el sugerente título de «Day of the Destroyer».

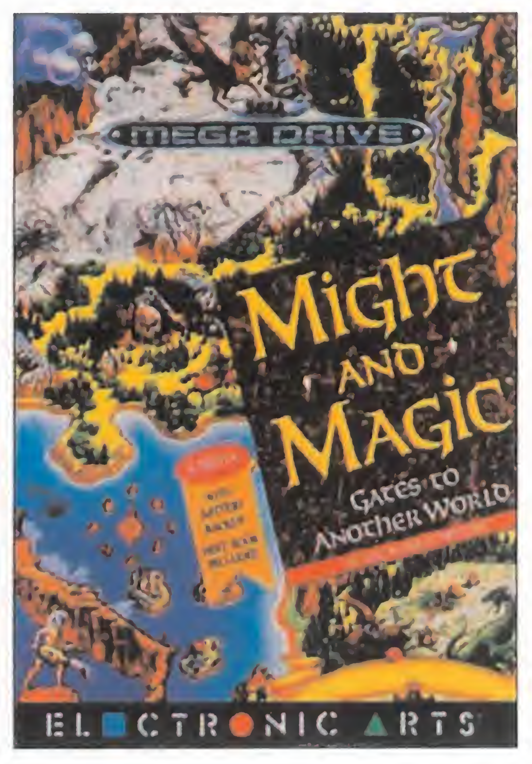
Y seguimos esperando grandes cosas de los juegos por venir, tras la toma de cuerpo de «Icewind Dale». Como promesas


Fatherdale. Sign of Evil

más firmes, hay que recoger «Baldur's Gate II» y «Wizardry VIII». Otros, como «Arcatera», «Neverwinter Nights», «Arcanum», «Ravenant», «Summoner», «Dungeon Siege»..., llevan varios meses en esta lista, sin apenas concreción. O sea que mejor no fiarse mucho. Hala, a hablar.

## OTROS MANIACOS

Comienza hoy Arturo Arenas, que aporta valiosísima información a la reunión, sobre todo para los amantes de la historia. Hace unos meses pudisteis leer, en un local cercano al que ocupamos, una primera impresión sobre «Might & Magic




VIII», que, como sabéis, está a punto de ser publicado. En ella, el imprudente autor, o sea, yo, Ferhergón, ponía en duda la existencia del primer capítulo de la saga. Pues bien, gracias a Arturo esas dudas han quedado disipadas: SÍ existió ese juego, como no podía ser menos. Lo que ocurre es que aparente-

## CalabozoLISTA

**«M&M VII» se aproxima bastante a «Baldur's Gate» en este mes, pero sigue sin conseguir superarle, no pasa de ese espléndido segundo puesto que ocupa. Los tres restantes mantienen una diferencia apreciable con el dúo de cabeza.**
**Es reseñable, no obstante, que se haya asomado el gran clásico, «Shadowlands», del que todavía se acuerdan algunos de nuestros compañeros. Y una pena lo del «Planescape: Torment», que seguro mejoraría su posición si hubiera sido traducido. Sin embargo, es posible que la aparición de «Icewind Dale» traiga las variaciones que el anterior no consiguió.**

### Lista de clasificación PARCIAL

| | |
|---|---|
| 1.- | Baldur's Gate |
| 2.- | Might and Magic VII: For Blood and Honour |
| 3.- | Planescape: Torment |
| 4.- | Shadowlands |
| 5.- | Fallout 2 |


Fatherdale. Sign of Evil


Fatherdale. Sign of Evil


Fatherdale. Sign of Evil

mente se publicó únicamente para la consola de Sega, de ahí mi ignorancia –por supuesto, disimulada, ya que yo lo sé todo: era para provocaros–. Como prueba, Arturo envía la portada escaneada, que podéis contemplar en estas mismas páginas. No sabes cuánto te agradezco la aportación, Arturo. Nos vemos.

Alberto Gómez, de La Laguna (Santa Cruz de Tenerife) hace una serie de preguntas sobre «**Baldur's Gate**», en el que, según dice, se encuentra trabado. Una de las cosas que pregunta es si hay más mapas en el juego y, en su caso, cómo se llega a ellos. Tranquilo, Alberto, que no hay más que lo que ves. ¿Te parece poco, quizá?

Las otras dos preguntas que plantea están muy relacionadas. Se refieren a dónde hay que ir para pasar el cuarto capítulo, y a la ubicación del bosque de las Capas. Y la relación viene de que para terminar aquél hay que explorar exhaustivamente éste. Sin entrar en mucho detalle, en el bosque de las Capas se encuentran las antiguas minas de los enanos, que todo el mundo suponía abandonadas, pero que están de nuevo en funcionamiento. En su interior podrás encontrar al responsable de esto, y descubrirás por fin la trama que persigue el Trono de Hierro, no la más diabólica del juego.

La ubicación del bosque de las Capas se muestra en el plano una vez se termina el capítulo tercero, gracias a la información que obtienes de Tar Sai, tras rescatarle en el campamento de los bandidos. Es el bosque que está al Oeste de la posada Friendly Armas y, como verás, da bastante de sí. De hecho, la exploración del misterioso bosque te llevará a la madriguera de un extraño ser arácnido, así como al escondite de letales Wyrms, depredando sobre los restos de un dragón, con el que, por suerte, no habrá que enfrentarse.

Los puntos de Alberto se reparten entre el juego de su "trabe" y «Planescape: Torment». No sé por qué creo que disfrutarás con «Icewind Dale».

Con esto, procede dar por terminado el cónclave; es el momento de que vuelva a mis penosos quehaceres: sentarse en un sillón, meditar, contemplarlo todo con gesto de infinita sabiduría. Qué dura es la vida. El próximo mes, más.

*Ferhergón*

Icewind Dale


Icewind Dale


Icewind Dale

# Promoción de clases en «Might and Magic VII» (Continuación)

El último mes empezamos la descripción de las misiones que requiere cada una de las clases para ir promocionando respecto a la de partida. Os recuerdo, por un lado, que es necesario promocionar para poder llegar a Gran Maestro en determinadas habilidades y acceder a los poderes que tal categoría confiere. Por otro, que en esta recopilación sólo se recogen las misiones de la Luz, aunque las de la Oscuridad son duales en dificultad. Habíamos visto las correspondientes al Caballero, Paladín, Monje y Ladrón. Vamos con las restantes clases.

**- ARQUERO:** para llegar a Mago Guerrero, la misión consiste en quitar la correa del ascensos que comunica los niveles superior e inferior de la Mina del Enano Rojo, aislando así a las medusas que pululan por la planta de abajo. Para ser Maestro Arquero habrá que infiltrarse en la Fortaleza de los Titanes, en Avlee, y recuperar de ella el arco perfecto. El más alto rango de la Oscuridad es Francotirador. Ninguna de las misiones es fácil; la primera se puede hacer por velocidad, pero no hay que olvidar subir en el ascensor antes de que quede desactivado –se da un tiempo desde el momento en que consigues la correa–, porque en caso contrario no podrás salir. La segunda promoción puede ser sencilla si se dispone del hechizo de invisibilidad; en caso contrario, ni la intentéis hasta tener niveles superiores al 60.

**- FORESTAL:** la promoción a Cazador se obtiene encontrando al Rey de las Hadas en el Hall bajo la Montaña; la de Lord Forestal, aplacando las iras del Árbol del Bosque Tularean, que está en la isla del Sur. Los aventureros oscuros alcanzan el rango de Cazarrecompensas. La primera misión es extremadamente fácil, suponiendo que sepas invocar a un hada; la segunda también está bien. Sin problemas para que un forestal alcance el máximo nivel de clase.

**- DRUIDA:** para llegar a Gran Druida hay que visitar los tres círculos de piedra que hay dispersos por Erathia; para Archidruida, hay que recuperar los huesos del antiguo Rey de los Enanos y llevarlos a su tumba en los túmulos. Si optas por la oscuridad, los Druidas pueden llegar a Brujo. La primera misión no es difícil pero sí pesada, porque exige llegar a territorios lejanos, en principio. La de Archidruida tampoco es difícil, sobre todo considerando que los túmulos estarán despejados con casi total seguridad. Lo difícil es encontrar los huesos, lo que exigirá una cuidadosa exploración.

**- CLÉRIGO:** para llegar a Acólito hay encontrar los planos de las islas Evermorn, en las cavernas Watertide; y para ascender luego a Clérigo de la Luz, hay que purificar el altar del templo de la Luna, en las islas citadas. En el lado oscuro se llega, como es de esperar, a Clérigo de la Oscuridad. Ambas misiones son imprescindibles en el desarrollo del juego: el plano te proporciona acceso a las islas, y la otra promoción te concede la habilidad de lanzar hechizos de Luz. No son complejas, en todo caso.

**- HECHICERO:** para que llegue a Mago, hay que encontrar las seis partes del gólem, dispersas por toda la geografía del juego –además, hay una pieza errónea–; para Archimago hay que introducirse en el Criadero del Averno y recuperar de allí el Libro de la Divinidad. Los Magos oscuros pueden hacerse Cadáveres. Son misiones bastante complejas las dos, la primera porque hay que recorrer mucho territorio, y la segunda, bueno, el lugar al que hay que llegar lo dice todo: la ciudad de Averno es bastante hostil a los seguidores de la Luz, y hay que atravesarla para llegar al Criadero.

Pues esto es. Ahora ya sabéis mejor a que ateneros a la hora de elegir clases y darles habilidades. Al menos, eso espero.

Para participar en esta sección podéis mandar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, ESCUELA DE PILOTOS, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ESCUELA DE PILOTOS
También podéis mandar un e-mail al buzón: *pilotos.micromania@hobbypress.es*

# Enemy Engaged

## RAH-66 Comanche vs KA-52 Hokum (II)

**El helicóptero es el aparato que más influenciado se ve por las condiciones atmosféricas en las que vuela por su particular funcionamiento y su capacidad de quedar suspendido en el aire. En los dos aparatos que contempla el programa, además es primordial conocer las particularidades de diseño y control que afectan al vuelo y que los diferencian.**








# Aerodinámica y campañas

No es difícil entender cómo el motor genera en las aspas la facultad de sustentarse en el aire en un helicóptero, pero de ahí a deducir todas las fuerzas a tener en cuenta que afectan al vuelo y por consiguiente al control del aparato va un largo trecho. Saber cómo compensar en cada caso los mandos para obtener la respuesta que esperamos es lo más importante, y aunque en general el control es bastante intuitivo existen muchos casos donde el comportamiento de nuestra aeronave nos sorprenderá si no estamos preparados. Pilotar un helicóptero es, partiendo de unos principios básicos, cuestión de coordinación y práctica en el que hemos de intuir la reacción a los mandos antes de que esta se produzca. En cierta ocasión, le oí explicar a un piloto que la sensación volar en un helicóptero era como columpiarse en una silla suspendida por una cuerda en el centro. Manejar la palanca del cíclico, (rotor principal) sería balancearse hacia uno u otro lado y los pedales nos servirían para girar en el eje de la cuerda. La verdad es que en esencia es así, pero suspendido por una cuerda no te puedes caer ¿o sí?

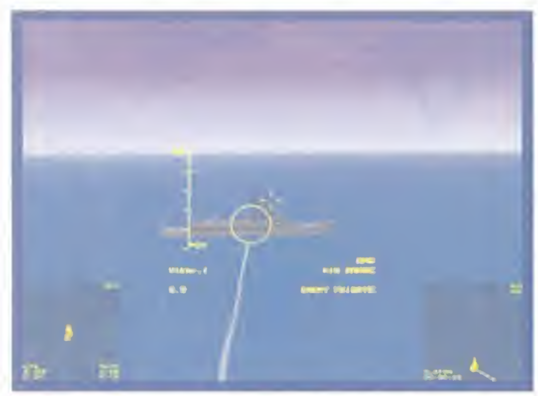
### PRÁCTICA Y COORDINACIÓN

Empezaremos por el Comanche que cuenta con un rotor principal y un rotor de cola más pequeño ambos propulsados por los motores de turbina. Como muchos sabéis, el mando del cíclico determina la orientación del disco del rotor principal, pudiendo cambiar su inclinación hacia la dirección que deseemos movernos. El colectivo cambia el ángulo con el que las aspas cortan el aire lo que permite controlar el régimen de ascenso o descenso. Es evidente que la sustentación es posible gracias al movimiento de las aspas del rotor principal sujetándose con más fuerza al aire cuanto mayor es su velocidad y la densidad del aire (menor altura), pero no lo es tanto qué función es la del rotor situado en la cola. Brevemente, la fuerza del motor no solo afecta a las aspas sino a todo el helicóptero y la estructura de éste tiende a girar en sentido contrario como causa de una fuerza reflejada por el propio motor al carecer de más punto de apoyo que el aire. Es como intentar empujar a alguien en una pista de hielo. Por este motivo se produce el efecto par-motor y la función del rotor de cola es corregirlo, a través del mando de pedales. Finalmente los pedales hacen girar al helicóptero sobre el eje del rotor principal, gracias a que actúan acelerando o desacelerando el de cola. El disco del rotor principal cambia su inclinación por medio del mando del cíclico y esto nos permitirá hacer que el helicóptero se desplace en cualquier dirección, aunque la proa siempre tenderá a reorientarse hacia el sentido de la translación.

El vuelo en el Hokum, es muy similar pero si cabe más sencillo. En primer lugar la alternativa de las palas contrarrotativas en un mismo eje coaxial eliminan la necesidad de un rotor de cola ya que el empuje de las aspas del rotor principal se contrarrestan estabilizando al helicóptero. Por lo demás no se aprecian demasiadas diferencias salvo que quizá su respuesta a los mandos es más suave aunque algo menos instantánea.

Luego hay que tener en cuenta otros factores, como son el colchón de aire del efecto suelo, la influencia del viento, las turbulencias o las consecuencias de sobrepasar una velocidad límite que hará incontrolable el helicóptero. En el manual se explican cómo afectan a los controles con una buena dosis de teoría muy interesante. Insistimos en este punto porque es fundamental saber qué puedes esperar de tu helicóptero en cada momento y eso exige partir con ciertas nociones para que la práctica tenga su sentido.

El Comanche es un aparato más difícil de volar al estar afectado por el efecto par-motor, pero su control es también más similar al de los helicópteros convencionales.


Rara vez las misiones de reconocimiento se limitarán a "chivarse" por radio. Generalmente habrá que defenderse con misiles.


El Havoc también puede intervenir de forma activa en una campaña si hacemos la instalación del anterior programa de Razorworks.


El Hokum dispone de un envidiable sistema de defensa con dispensadores de señuelos y un blindaje muy pesado.


Los Chaparral son los antiaéreos más peligroso para las aeronaves soviéticas. Los misiles que portan se basan en el profílico sidewinder.


A no ser que abra sus bodegas parece imposible que un aparato de aspecto tan inocuo como es el Comanche pueda portar tal candidad de armas.


Los helicópteros de ataque pueden ser desplegados en ultramar y actuar bajo cualquier condición climática con mínimo manteniniento.

## ESCENARIO VIVO

La representación de un campo de batalla cambiante en tiempo real cuyo desenlace depende de los resultados que obtengamos en cada misión es una tendencia que se va imponiendo desde aquel mítico EF-2000. En Comanche-Hokum, este escenario tiene una relativa pequeña escala dado el alcance operativo de los helicópteros pero escrupulosamente detallado. Algo curioso es que cada vez que emprendemos una campaña las misiones iniciales vienen a ser las mismas en cada escenario, pero más adelante irán diferenciando en relación al curso que sigue el conflicto. El programa ofrece información mediante un mapa táctico animado en el que están presentes, de continuo, todas las operaciones aliadas llevadas a cabo en la zona, así como la situación de todas las unidades. Esto nos da una visión generalizada pero bastante precisa de la situación del conflicto y de las fluctuaciones en frente de la guerra.
La gran cuestión una vez emprendida una campaña es saber qué misión resulta más importante en cada momento. El propio programa nos da la posibilidad de autoseleccionar la que se entiende por más prioritaria, empezando con toda seguridad por las de reconocimiento para seguir por las de patrullas aéreas, apoyo, anticarro y finalmente ataque. Como iniciación esto es una gran ventaja, pero más adelante encontramos que Comanche-Hokum ofrece un verdadero reto en esta posibilidad. Diseñar una estrategia y llevarla a cabo paso a paso mientras vemos cómo va afectando a los esfuerzos enemigos por contrarrestarla representa un interesante aliciente que no debemos desdeñar. Por ejemplo, puedes empezar haciendo mucho daño si te esfuerzas por atacar directamente en lugar de hacer trabajo "táctico" pero después tendrás un déficit de misiones de inteligencia que pueden generar sorpresas.
Más allá de esta opción, encontramos una omisión en el programa que no está nada justificada si como es el caso estamos dentro de un escenario en tiempo real y es que no podemos elegir que objetivo queremos llevar a cabo sino que tenemos que esperar a decidir uno de los que la IA del juego plantea, por medio de las misiones. Pero también es verdad, como pocos, nos ofrece la posibilidad de interacción con otro título, en concreto Apache-Havoc, compartiendo no sólo las campañas de ambos programas sino el propio escenario de guerra si disponemos la posibilidad de conectar varios ordenadores. Comparar, las virtudes del Comanche con las del Apache o simplemente retarse en duelos al más puro estilo dogflight es siempre una delicia para expertos. Al hilo de esto, una vez más se nos ocurre que por qué no es posible, ya que tantas molestias se han tomado la gente de Razorworks, que pudieran asignarse a cada jugador las labores de piloto o copiloto. Quién sabe...
Lo que sí se nos va quedando es que estamos ante un programa que interesante parece cuanto más se sabe, sobre todo si es esta tu toma de contacto con los helicópteros ¿...Verdad?

*S.T.M.*

El Hokum B "Alligator" es un poco menos "digital" y dispone de un HUD en lugar de ofrecer todos los datos en el sistema integrado en el casco del Comanche (HIDDS), que proporciona una información más sintetizada.

## Fuego en el aire

El mes pasado detallamos los modos de disparo del misil Hellfire. Ahora vamos a ver cuáles son los parámetros de lanzamiento de los misiles aire-aire en los dos helicópteros. El comportamiento de los misiles aire-aire no conlleva dificultad en lo que respecta a la adquisición. Una señal acústica aguda avisa que el blanco está fijado pero lograr esto también depende de que el sensor esté en línea con la aeronave enemiga y en el margen de rango apropiado. Para acertar, interviene el mucho el factor de la orientación, haciéndose muy recomendable centrar en el HUD la aeronave enemiga desde una posición bien a nivel o con algo menos de altura con respecto a esta y desde su cola. Los misiles, Igla o Stinger son muy precisos y ágiles pero susceptibles de perder el blanco cuando se aproximan a éste desde un lateral, porque pueden ser despistados por una bengala o una ración de chaffs. Atacar con misiles a otro helicóptero con las dos proas enfrentadas no asegura un acierto, sobre todo cuando el misil se aproxima a su rango de lanzamiento mínimo. En este caso resulta más efectivo disparar unas ráfagas con el cañón.




El A-10 Thunderbolt 2 apodado tankkiller en la guerra del golfo es una seria amenaza para cualquier blindado. Su cañón es devastador.

*Por Santiago Erice*

## TITÁN A.E.







# Ciencia ficción en la galaxia

Las aventuras de ciencia ficción han acostumbrado a dar buenos resultados en el cine con personajes de carne y hueso; «Titan A.E.» es su equivalente en versión cómic. El Planeta Tierra ha sido destruido, los Drej son unos seres que parecen vivir únicamente para hacer fosfatina a los seres humanos, y los héroes del largometraje deben apechugar con tan pesadas cargas para, de galaxia en galaxia, cumplir su misión: hallar un nuevo mundo para la Humanidad.

Mezcla entre «La guerra de las galaxias», «2001 Odisea en el espacio», cómic de Flash Gordon y película del Oeste, «Titan A.E.» se aprovecha del espectacular avance de los efectos especiales en el cine para montar una trepidante aventura en la que se han cuidado con mimo todos los detalles: desde la música hasta la maldad de los protagonistas que se enfrentan a los héroes humanos.





# Tómatelo con calma

## LA ORQUESTA MONDRAGÓN

Falta un suspiro para que La Orquesta Mondragón cumpla veinticinco años y ya han pasado cinco desde la aparición de su anterior álbum de estudio. Y para conmemorar ambos acontecimientos se edita «Tómatelo con Calma», un disco donde el más histriónico de los cantantes españoles (con el permiso del incombustible Raphael) se permite el lujo de picar en casi todos los platos que le obsesionan: el bolero, el blues, el godspell, los sonidos caribeños, el rock...

Y para que nada falte, Gurruchaga ha demandado, en este reencuentro con sus fans, a las voces y/o la música de Ángela Molina, Tito Duarte, Chano Domínguez, o Tony Carmona, y a letras de Sabina, Calamaro, Moncho Alpuente o Manolo Tena, también entre otros. La lista de nombres que aparecen en los créditos es numerosa para un disco que es también un homenaje a la mezcla y al mogollón, al rock de los setenta, al cine, a la música latina, a Pérez Prado y a sus satánicas majestades, The Rolling Stones.

## SPERM



Érase una vez tres amigos de Córdoba que deciden formar una banda de rock; Samuel cantaba y tocaba la guitarra, Javi el bajo y Alfredo la batería. Un día, se fueron con una maqueta de sus canciones al lugar donde actuaba un grupo de moda, Dover, y, como no podían acercarse a sus ídolos, tiraron la casete sobre el escenario, con tanta puntería que golpeó la guitarra de Amparo.

Dos semanas después, Sperm no recibió una citación judicial, sino una carta firmada por Dover invitando a los tres amigos a ser sus teloneros en un par de conciertos. Pasaron unos meses y dos de sus canciones se incluyeron en el recopilatorio «The power of Dolores». Poco después, los tres amigos viajaron a Seattle (mítica ciudad donde nació uno de sus grupos favoritos, Nirvana), y allí Barret Jones produjo su primer álbum, que posteriormente editaría Loli Jackson Records, la compañía discográfica de Dover, con el título «Perfect Me». Y colorín colorado, este cuento todavía no se ha acabado.

# Product Me

## REGLAS DE COMPROMISO

# Las leyes de los militares

El rescate de un embajador y su familia en una embajada del Yemen, termina con una matanza de civiles y con un consejo de guerra al marine responsable (Samuel L. Jackson), que es defendido judicialmente por un amigo (Tommy Lee Jones). El resto del argumento de «Reglas de Compromiso» es una mezcla de intriga, exaltación del patriotismo americano, elogio de la camaradería y la amistad, unas cuantas consignas militaristas, acción, críticas a los políticos y algún tópico más de esos que con eficacia y profesionalidad permiten a Hollywood hacer comerciales películas (desde el Oeste de John Ford a los musculitos de Stallone). Ha sido dirigida por William Friedkin, un artesano que, siempre con profesionalidad, ha realizado, entre otras, películas como «The French Connection», «El exorcista» o «Jade».

## 60 SEGUNDOS

# Persecuciones de coches a toda velocidad



Las persecuciones de coches a toda velocidad constituyen el grueso del argumento de «60 Segundos», nueva versión de una película de los años setenta que ahora es protagonizada por Nicolas Cage, Angelina Jolie, Giovanni Rivisi y Robert Duvall, y dirigida por Dominic Sena (realizador de numerosos videoclips para algunas de las más conocidas estrellas del pop y el rock).
Todo gira en torno a un ladrón de coches retirado que se ve obligado a dar un último y arriesgado golpe, robar la friolera de medio centenar de automóviles en una sola noche, para salvar a su hermano de un buen "marrón". Ayudado por su antigua novia, el prota se dedicará con profesionalidad a la tarea, que sin duda encantará a quienes disfrutan con una bien rodada persecución de coches por la ciudad.

## SERENA

# Otro producto de la factoría pop asturiana



La factoría pop asturiana no deja de hacer propuestas. La penúltima se llama Serena y responde a la fórmula de grupo con chica al frente (Yolanda), que canta en castellano bonitas melodías de fácil asimilación por el corazón o el cerebro (todo depende del órgano más utilizado por quien las escucha): "La chica ideal", "Si me alcanzas", "La reina de las fiestas"... Hasta haber grabado su primer álbum –de título homónimo–, con productor de moda, Alejo Stivel, y con el apoyo de una compañía grande, Virgin, Serena ha recorrido un camino que empezó a finales de 1997 en Oviedo, y que bajo diferentes nombres ha incluido llegar a la final de un concurso de 40 Principales o lograr que Paco Loco les grabara una maqueta que, a la postre, ha servido al grupo, para ver en las estanterías de las tiendas su primer álbum.

## LA FRONTERA



Título lógico el del nuevo álbum de La Frontera, «Nuevas Aventuras», si tenemos en cuenta que el grupo iba ya para cuatro años sin entrar en el estudio de grabación (y no por falta de ganas, sino por las extrañas decisiones que acostumbran a tomar las multinacionales discográficas de este país). Gracias a su elección como sintonía del anuncio de televisión de una conocida marca de refrescos, "No vuelvas sin ella" es hasta la fecha el tema más conocido del disco; pero que los viejos seguidores de La Frontera no se asusten: ni Javier Andreu, ni Toni Marmota, ni compañía se han convertido en forofos del balompié (de hecho, los citados siguen siendo unos absolutos ignorantes en las artes del fuera de juego). La marcha de La Frontera va por otros derroteros: fiesta, jarana, alcohol, rock and roll, sexo y amor, baile, ironía, diversión (lo que, a lo largo de estos años de directo y carretera se ha llamado, en definitiva, "sonido fronterizo").

# Nuevas aventuras

## TORMENTA PERFECTA



La lluvia, relámpagos y truenos de «La Tormenta Perfecta» son tan exagerados como los del diluvio universal que obligaron a Noé a embarcarse en su famosa arca durante cuarenta días y otras tantas noches. La diferencia entre una historia y otra reside en el barco: en la película un pequeño pesquero a merced de Neptuno, Eolo o cualquier otro dios mitológico con ganas de demostrar sus poderes.
Dirigida por Wolfgang Petersen («Air Force One», «La Historia Interminable»), «La Tormenta Perfecta» es una película de aventuras y de acción ideal para ser vista en un cine de verano cualquier tórrida noche de agosto. Protagonizada por George Clooney, Mark Wahlberg y Diane Lane, está basada en un best seller de Sebastian Junger, y garantiza hora y media de acción.




# Algo así como el diluvio universal

# CENTRO MAIL

www.centromail.es

**A CORUÑA**
**A Coruña** C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
**Santiago de C.** C/ Rodriguez Carracido, 13 ✆981 599 288
**ALICANTE**
**Alicante**
• C.C. Gran Via, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
**Benidorm** Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
**Elche** C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
**ALMERÍA**
**Almería** Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
**BALEARES**
**Palma de Mallorca**
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av I Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
**Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
**BARCELONA**
**Barcelona**
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064 NUEVO CENTRO
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
**Badalona**
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
**Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
**Manresa** C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
**Mataró**
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781 NUEVO CENTRO
**BURGOS**
**Burgos** C.C. la Plata, Local 7 Av. Castilla y León ✆947 222 717
**CÁCERES**
**Cáceres** Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365 NUEVO CENTRO
**CÁDIZ**
**Jerez** C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
**CASTELLÓN**
**Castellón** Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
**CÓRDOBA**
**Córdoba** C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
**GIRONA**
**Girona** C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
**Figueres** C/ Morería, 10 ✆972 675 256
**GRANADA**
**Granada** C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
**Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434 NUEVO CENTRO
**GUIPUZCOA**
**San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
**Irún** C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
**HUELVA**
**Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
**HUESCA**
**Huesca** C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
**JAÉN**
**Jaén** Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
**LA RIOJA**
**Logroño** Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
**LAS PALMAS DE G. CANARIA**
**Las Palmas**
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
**Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
**LEÓN**
**León** Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
**Ponferrada** C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
**MADRID**
**Madrid**
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
**Alcalá de Henares** C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
**Alcobendas** C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
**Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
**Las Rozas** C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
**Móstoles** Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
**Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
**Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
**MÁLAGA**
**Málaga** C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
**Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
**MURCIA**
**Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
**NAVARRA**
**Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
**PONTEVEDRA**
**Vigo** C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
**SALAMANCA**
**Salamanca** C/ Toro, 84 ✆923 261 681
**STA. CRUZ DE TENERIFE**
**Sta. Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
**SEGOVIA**
**Segovia** C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
**SEVILLA**
**Sevilla**
• C.C. Los Arcos. Local B-4 Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
**TARRAGONA**
**Tarragona** Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
**TOLEDO**
**Toledo** C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
**VALENCIA**
**Valencia**
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
**VALLADOLID**
**Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
**VIZCAYA**
**Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
**ZARAGOZA**
**Zaragoza**
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS







## Conexión a Internet y Zona de Juegos

### TECNOwave OFFICE
SVGA RIVA TNT 16 Mb
Memoria 64 Mb.
Disco Duro 10,2 Gb.
CD-Rom 52x
Módem 56 kb.
Windows Millennium (A partir del 15/09)
Celeron 600 MHz.
**159.900**

### TECNOwave GAMERS
SVGA Voodoo3 2000 AGP
Memoria 64 Mb.
Disco Duro 10,2 Gb.
CD-Rom 52x
Módem 56 kb.
Windows Millennium (A partir del 15/09)
Pentium III 733 MHz.
**189.900**

**CD-R VIRGEN 74' BULK**

~~175~~ **125**

**MODEM ZOLTRIX RAINBOW 56K NETCLIC**

~~11.900~~ **6.990**

**MAXI SOUND FORTISSIMO**

~~9.990~~ **8.990**

**EASY TV**


~~11.484~~ **9.990**

**SCANNER PRIMAX COLORADO 600p (9600)**

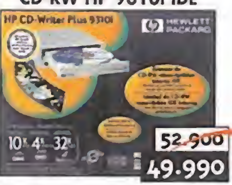
**9.990**

**EPSON STYLUS 480 COLOR**

~~15.660~~ **15.490**

**SVGA ATI RAGE FURY PRO 32MB VIVO**


~~29.990~~ **23.990**

**CD-RW HP 9310i IDE**


~~52.900~~ **49.990**

**GRAVIS DESTROYER**

~~3.990~~ **2.990**

**GRAVIS GAME PAD PRO**

**4.990**

**GRAVIS X-TERMINATOR**

~~9.990~~ **6.990**

**INTERACT PC POWERPAD PRO MAKOPAD**

**4.990**

**LOGIC 3 PC AVENGER PAD**
**3.990**

**LOGIC 3 PC INTRUDER PAD USB**
**2.990**

**MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION PRO**



**13.990**

**THRUSTMASTER TOP GUN**

~~5.990~~ **2.990**

pedidos por internet **www.centromail.es**

pedidos por teléfono **902 17 18 19**

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 30 de septiembre.




www.centromail.es

**AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS**

~~7.990~~ 6.990

**ALL STAR TENNIS 2000**

~~5.995~~ 5.495

**DAIKATANA**

~~7.995~~ 7.495

**DARK REIGN 2**

~~7.995~~ 7.495

**DELTA FORCE 2**

~~7.450~~ 6.995

**DEVIL INSIDE**
~~7.450~~ 6.995

**EL GRAN HERMANO**

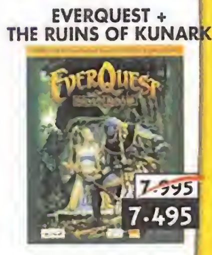
~~2.595~~ 2.495

**EL IMPERIO DE LAS HORMIGAS**

~~7.450~~ 6.995

**EURO 2000**

~~5.990~~ 5.495

**EVERQUEST + THE RUINS OF KUNARK**

~~7.995~~ 7.495

**EVOLVA**

~~7.990~~ 7.495

**F1 2000**

~~5.990~~ 5.495

**GRAND PRIX 3**

~~7.995~~ 7.495

**GROUND CONTROL**

~~6.995~~ 6.495

**GUNSHIP!**

~~7.995~~ 7.495

**HALF-LIFE JUEGO DEL AÑO**

~~6.995~~ 4.995

**HALF-LIFE: OPPOSING FORCE**

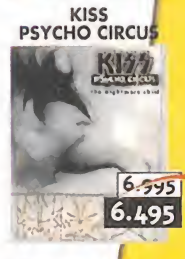
~~3.995~~ 3.695

**ICEWIND DALE**

~~6.990~~ 6.495

**IMPERIUM GALACTICA II: ALLIANCES**

~~6.990~~ 6.495

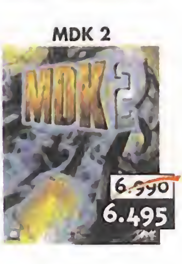
**KISS PSYCHO CIRCUS**

~~6.995~~ 6.495

**LEMMINGS REVOLUTION**

~~7.995~~ 7.495

**LOS SIMS**

~~6.990~~ 6.495

**MDK 2**

~~6.990~~ 6.495

**MESSIAH**

~~7.990~~ 7.495

**MIGHT & MAGIC VIII: DAY OF THE DESTROYER**

~~7.990~~ 7.495

**MOTOCROSS MADNESS 2**

~~6.990~~ 6.795

**NEED FOR SPEED V: PORSCHE 2000**

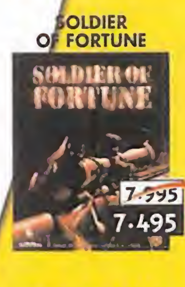
~~6.990~~ 6.495

**POMPEYA**

~~7.450~~ 6.995

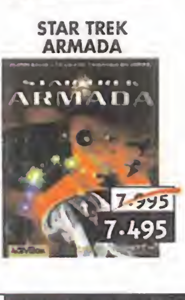
**SIM CITY 3000 WORLD EDITION**

~~6.990~~ 6.495

**SOLDIER OF FORTUNE**

~~7.995~~ 7.495

**SOULBRINGER**

~~7.490~~ 6.995

**STAR TREK ARMADA**

~~7.995~~ 7.495

**STAR WARS: FORCE COMMANDER**

~~6.990~~ 6.495

**STARLANCER**

~~7.990~~ 7.495

**TIME MACHINE**

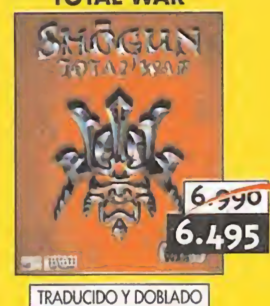
~~7.450~~ 6.995

**DIABLO II**

~~6.995~~ 6.495
TRADUCIDO Y DOBLADO

**JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA 2**

~~6.990~~ 6.495
TRADUCIDO Y DOBLADO

**SHOGUN: TOTAL WAR**

~~6.990~~ 6.495
TRADUCIDO Y DOBLADO

**SYDNEY 2000**
~~6.995~~ 6.495
TRADUCIDO Y DOBLADO

**VAMPIRE, THE MASQUERADE REDEMPTION**

~~7.995~~ 7.495
TRADUCIDO CASTELLANO

Precios válidos del 1 al 30 de septiembre.

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

# Hace 10 años...



En el número 30 de la segunda época abríamos un extra donde la imponente figura del policía mecánico más famoso anunciaba el lanzamiento de «Robocop 2». La cinematografía dominaba buena parte de los títulos, prueba de ello son el mapa desplegable de «Razas de Noche» y todos los secretos de «007, La espía que me amó». También una de las obras de arte de Lucas, el mágico «Loom» era desgranado paso a paso en una detallada guía.

**¿Cuántos...** usuarios estarán dispuestos a hacer un desembolso de casi 75 000 pts por Playstation 2?

**¿Cómo...** será el chip de sonido que desarrolla Nvidia para X-box?

**¿Cuándo...** se hará realidad el juego en el que podremos vivir los relatos "Cthulhu" de Lovecraft y otros maestros del terror?

**¿Qué...** novedades se habrán reservado las compañías para este próximo ECTS?

# ¿qué he hecho yo para merecer esto?

## El imparable mercado del hardware y la piratería

**David nos remite una de esas lamentables experiencias, de las que..., en fin, preferimos olvidarnos no sin que antes quede patente nuestra denuncia.**

*Estoy pero que muy harto de que cada mes haya una tarjeta gráfica nueva en el mercado que le dé mil vueltas a la de la semana pasada. ¡Hasta dónde van a llegar! ¿Qué se creen, que podemos comprar una cada semana? Si cuando uno invierte y se compra un ordenador, es para que le dure y no se le quede obsoleto en dos días, o menos, que cada vez es peor. Lo peor de todo se lo lleva el usuario. Está muy bien que se presenten novedades en hardware pero que eso no suponga una restricción para el usuario. Cuando compré mi ordenador, instalé la tarjeta gráfica más recomendada del mercado y que sin duda ofrece un rendimiento y una calidad excelentes. La Winfast L2300 con el chip Permedia 2. Tantas novedades no dan más que incompatibilidades. Mi queja viene a raíz de no poder jugar al «Indiana Jones y la Máquina Infernal» porque mi tarjeta no vale. Es compatible con Directx7, todos los juegos funcionan, pero la incompetencia compartida de los programadores y las casas de hardware que ya no sacan mas drivers para sus productos viejos, hacen que uno se plantee uno merece la pena comprarse software original. Para qué molestarse comprando un juego, si no va a funcionar o no vas a poder disfrutar de él entero. Para eso me lo copio, y si no me funciona ya habrá otro que lo hará.*

*Cada día no hay más que parches y actualizaciones de productos que salen al mercado de cualquier manera, sólo por la rapidez con la que va el propio mercado. Te gastas el exorbitado precio de 8 000 pesetas en un juego, que luego no funciona con tu tarjeta gráfica. ¿Qué tengo que hacer, gastarme 40 000 en una tarjeta gráfica? Para que a los dos meses me vuelva a pasar igual. No, señores.*
*El precio actual de cualquier programa es, sin duda, un robo. Si ya ni dan manuales ni nada que tenga alguna relación con el juego.*
*Hay casas que prefieren programar y sacar un juego apto para cualquier tipo de ordenador («OutCast»); esa gente es la que vale, y por programas así, que permitan la configuración para que funcionen en todo tipo de equipos, y que garanticen horas y horas de juego, bien se pueden comprar originales. Basta ya de abusos, bastante tenemos con comprar hardware.*

*David Saavedra Peña*

**Lo cierto es que si todo esto puede pasar hoy día, tu reacción y tu carta están más que fundamentados. Y deberías tomar medidas. Sólo hay una cosa en la que no podemos estar de acuerdo contigo; la piratería no es la solución a este problema, a pesar de los elevados precios. La solución es mirar con lupa todo aquello por lo que vamos a pagar.**

## LAMENTABLE

A pesar del tremendo mercado de juegos, de muy buen nivel en general, que están disponibles para Dreamcast, se viene apreciando una cierta tendencia a cancelar títulos que ya estaban anunciados. «Colin McRae Rally 2» es uno de ellos y con toda seguridad de los más esperados. De momento, todo apunta a que la circunstancia es más bien pasajera, lo cual no deja de ser lamentable tratándose de una plataforma tan en expansión como es la máquina de Sega.



# EL JUEGO PERFECTO

Pues bien, a tenor del éxito que este nuevo foro creativo ha tenido, vamos a ayudaros un poco respondiendo algunas de las dudas que han surgido sobre cómo y hasta qué punto tenéis que explicarnos vuestro "juego perfecto".
Podéis dar una idea general y profundizar en los detalles que más os interesen o definir cada aspecto de vuestra idea. Quizá para muchos de vosotros pueda ser una solución el poner ejemplos de otros juegos. Por ejemplo, una aventura con los gráficos de «Quake III» pero la ambientación de «Vampire» y una historia futurista. Esto nos serviría para imaginarlo mejor, aunque sólo es una recomendación.
En cuanto a lo de si las compañías pueden interesarse, pues todo depende de lo que lean y, suponemos, de la suerte. Lo único que nos consta es que contamos a las compañías entre nuestro lectores (aunque, dicho sea de paso, no lean mucho más que la puntuación). La extensión la dejamos a vuestro criterio. Intentaremos, si es necesario, resumir (con respeto) vuestros textos, pero recordad que, en cualquier caso, no disponemos de mucho espacio. Por último recordad también que esto no es un concurso y que de momento no hay premio, es sólo un foro. De todas maneras, viendo vuestra reacción quizá deberíamos pensar en plantearlo como tal. Veremos. Para este mes hemos seleccionado, por razones de espacio, menos de lo que nos hubiera gustado pero, por favor, no os desaniméis; todas nos han parecido agudas.

**La idea de un lector para el que cualquier similitud con la realidad le parecería poco.**

*El juego perfecto debería ser en uno o varios DVD, por que necesitaría mucho espacio para toda la información que contendría. Debería ser tridimensional y en primera persona, con unos gráficos increíbles, haciendo uso de las aceleradoras de ultima generación y con un sonido envolvente. Se parecería a «Soldier of Fortune» en su calidad, gráficos, sonido, pero un abanico de posibilidades mucho más amplio en lo relativo al movimiento, opciones, habilidades, interacción, etcétera... Se debería desarrollar en una ciudad y el jugador debería poder hacer lo que más le guste, cualquier cosa que no pueda hacer en la vida real. Más o menos:*
*-El título: Otra Vida.*
*-Argumento: Un día, como otro cualquiera, te despiertas. Estás en la cama y antes de levantarte te planteas si seguir adelante o no. Vivir una vida larga y aburrida o vivir los últimos momentos lo más intensamente posible haciendo lo que quieras. (Depende). Sólo tenemos una vida, empezamos con el cien por cien de energía y el progreso dependerá de lo que hagamos. También contamos con dinero que podemos ganar o perder, vendiendo cualquier posesión, incluso ilegalmente.*
*-Ha de poder hacerse lo que se quiera. O sea, que el juego contenga todos los géneros. Podemos llevar una vida normal tipo «Los Sims», pero con otro entorno, trabajar en nuestra oficina tipo «Industry Giant» o «Gangsters», etcétera...*
*-Pero repito, es un estilo que lo contiene todo. Un gran menú y sub-menús con infinitas posibilidades, un visor, y la pantalla desde donde vemos por nuestros ojos en primera persona, etcétera... En definitiva, un juego completo que contenga de todo. Pero claro, siempre habrá un límite. Es difícil, aunque no imposible.*

*Emilio Madera Arriola*

## EL EXTRAÑO CASO NAPSTER

Pocas veces un programa aparentemente tan sencillo e inocuo ha suscitado una polémica tan grave en el sector informático. Se trata, para los que no lo conozcáis, de un programa gratuito con el que los usuarios pueden acceder a los discos duros de cualquiera de ellos, y que está diseñado para "bajar" archivos MP3. Obviamente la comunidad de autores y discográficas no ha tardado en poner el grito en el cielo, con no poca razón, pero la pregunta es: ¿estará tipificado como delito el uso de archivos MP3 particulares? De momento en los tribunales no está todo dicho, aunque nos tememos que el programa en cuestión no tardará en dejar de circular por la red. Y es que los estudios son concluyentes, con éste y otros programas 13 millones de estadounidenses han bajado música de Internet, la mayoría sin pagar nada (no llegan a 2 millones los que han tenido que hacer algún desembolso).



## FORMIDABLE

El regreso de Turner, esta vez con algún que otro aliado en «Driver 2». La secuela de uno de los títulos más originales y divertidos del momento tendrá virtudes de sobra para superar con creces a su predecesor. Música de jazz, circuitos urbanos, y un individuo metido de lleno en el corazón del crimen organizado, volverán a ser el escenario de fondo de un juego donde las persecuciones dejarían en mantillas a cualquier título del cine de acción actual, aunque tengan en el asiento del copiloto a una rubia como Angelina Jolie.

## Humor

por Ventura y Nieto




## LO PEOR DEL MES




Definitivamente el negocio del hardware no parece tener intención de dejar de llevarnos por la calle de la amargura. Al elevado precio de la Playstation 2, hay que añadir el lanzamiento de las nuevas tarjetas basadas en el chip de Nvidia GeForce 2 Ultra, que al parecer casi doblarán a la, hasta hace unos días, flamante GeForce 2. Vamos a ver, lo malo no es que la tecnología avance con nuevos productos no, sino que nos "vendan la moto" de un superchip nada barato cuando ya tienen otro mucho más avanzado en la recámara casi dispuesto. ¿Por qué no nos ofrecen una tecnología que nos resuelva los problemas de una vez y dejan de sacar tantos productos intermedios que valen un ojo de la cara? Claro que no somos los usuarios los únicos (aunque sí los que más) que sufren esta, podríamos decir, tomadura de pelo. Imaginad como sienta a las compañías integradoras cuando tienen que volver a poner en marcha, si quieren estar a la última, toda la maquinaria de producción y marketing para lanzar un producto del que van a vender, como es lógico, sólo unas pocas unidades.

**Un buen guión y más libertad.**

*Un juego perfecto debería contener... En primer lugar, fundamental, una buena historia. Además, debe ser creíble, es decir, convincente dentro de la fantasía o de la ciencia-ficción que sugiere. Por otra parte, yo creo que un juego perfecto debe tener amplias dosis, o al menos nociones, de los juegos de rol. En este sentido, es muy importante dar vida a los personajes que van a aparecer:*
*Contra los juegos actuales me atrevo a decir que contienen personajes muy "trillados", es decir previsibles: los malos son siempre malos, los buenos, siempre buenos, etcétera. Me he cansado muchas veces de matar, destruir y aniquilar sólo porque sí. Aquí señalaré, sobre todo, que hace falta una motivación para las acciones: un personaje malvado no nace malvado; también ha tenido su vida, sus penas y alegrías, y por decisiones o circunstancias ha tomado un camino. El enriquecer a los personajes hace una historia mejor, porque no es lo mismo cargarte a uno sólo porque se cruce en tu camino o pases por allí, que saber que el bicho al que estás atizando es un padre de familia, y que si le matas, su familia se vengará de ti, o que tal vez los personajes mueran de hambre. Por ejemplo: en los juegos de rol de mesa los personajes están relacionados entre sí, porque todos son amigos, enemigos, conocidos, familiares, vasallos, etcétera..., cada uno con sus motivaciones y su vida paralela que se ve afectada por las decisiones que tomes.*
*Aparte debe tener libertad de acción. Esta es una de las cuestiones que peor veo en los quake-likes, ya que todo es lineal, hay un camino que hay que seguir siempre de principio a fin. Sin embargo, la libertad no puede ser tan amplia que el personaje se pierda en la aventura.*
*Supongo que se me ocurrirán más entregas, pero de momento creo que es suficiente.*

*Juan Ignacio Fernández*

**La idea de un juego que se acerca a lo perfecto de este ávido lector sería algo así como PC-Hostelero, inspirado sin duda por su trabajo de camarero y su pasión por la informática.**

*En mi opinión no existe el juego perfecto y nunca existirá, porque como bien dice la frase "sobre gustos...". Pero sí que tuve una iluminación desde que jugué por primera vez a «Theme Hospital» (ja ja ja). Nadie ha hecho nunca un juego sobre la hostelería, es decir, sobre regentar un bar, contratar personal, proveedores...*
*No sé por dónde empezar ni cómo serían las reglas, pero si se hacen juegos de fútbol que tienen todos los jugadores en sus archivos («PC-futbol»), si se hacen juegos de simuladores con posibilidades infinitas («USAF»), y un larguísimo etcétera..., ¿por qué no hacer un simulador de un bar?*
*No sé..., unas ideas:*
*-El sitio donde se asentaría sería una elección importante: no es lo mismo un bar ordinario, que un restaurante de cinco tenedores en el puerto marítimo de una ciudad importante.*
*-Se debería contratar personal: camareros, cocineros, pinches..., hacer los rangos de la hostelería.*
*-Luego están los proveedores: hacer las contratos de la famosa Cocacola; comprar leche, carne, agua mineral, las planchas, los grifos de cervezas, las cafeteras y, ya puestos, algo muy nuestro: EL JAMÓN, ja ja ja, pero sería así.*
*-También se deberían contemplar varios modos y rangos, por ejemplo: empezar desde un pub hasta llegar a regentar una macrodiscoteca.*
*Por lo demás, espero que esto haya sido de ayuda. Estoy un poquito harto de los juegos en los que nada más hay que dedicarse a partir cabezas o despellejar zombies. Intentad algo así como un juego de simulación que sea divertido y ameno, pero sobre todo divertido.*

*Miguel Ángel*

## Everquest

JDR/Verant Interactive/Sony/Ubi Soft

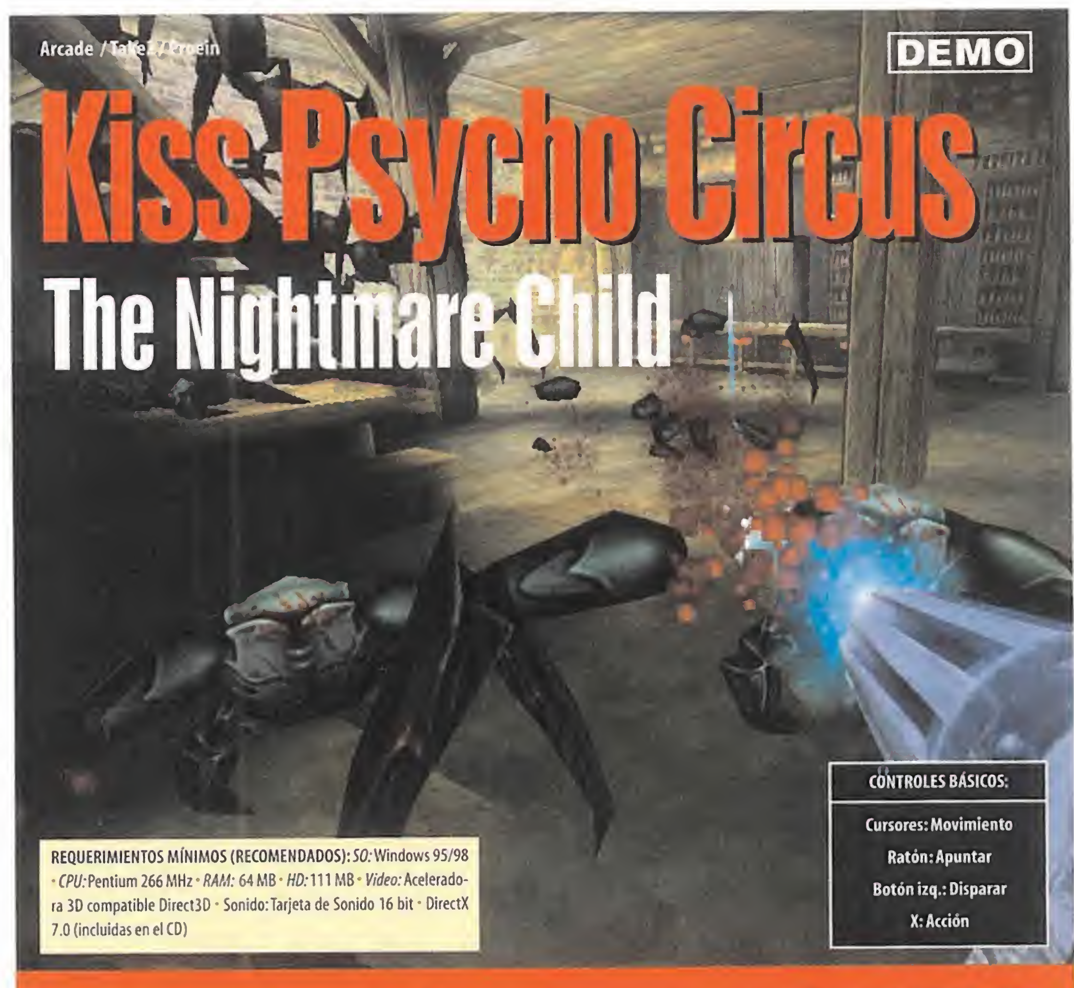
**REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):** *SO:* Windows 95/98 · *CPU:* Pentium 166 MHz · *RAM:* 32 MB (64 MB) · *HD:* Funciona desde el CD · *Vídeo:* Aceleradora 3D · *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bitb · DirectX (incluidas en el CD)




**CONTROLES BÁSICOS:**

Controles básicos: No es necesario por ser una Rolling Demo

Este mes incluimos en nuestro CD una Rolling Demo de este juego online que ya está disponible en el mercado. El primer juego de rol online en primera persona que utiliza las tres dimensiones, sacando un mayor partido de las tarjetas aceleradoras. En esta Rolling podréis tener un avance de lo que os espera mientras viajáis por Norrath, nombre del mundo en el que se desarrolla el juego, encontrarse con infinidad de personajes y criaturas a las que deberéis hacer frente. Sumérgete en los amplísimos mapas y dedícate a una profesión. Sin objetivos marcados, éstos te los marcarás tú. Cuidado con tus acciones y comportamientos, porque luego tendrás que atenerte a las consecuencias, como en la vida misma. ¿Serás capaz de sobrevivir y convivir…?




# Kiss Psycho Circus
## The Nightmare Child

**REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):** *SO:* Windows 95/98 · *CPU:* Pentium 266 MHz · *RAM:* 64 MB · *HD:* 111 MB · *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible Direct3D · Sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit · DirectX 7.0 (incluidas en el CD)

**CONTROLES BÁSICOS:**

Cursores: Movimiento
Ratón: Apuntar
Botón izq.: Disparar
X: Acción

El terror, el miedo, la angustia, la incertidumbre… Pocos adjetivos para describir este juego cargado de cadáveres, sangre y muertes. La demo que este mes os ofrecemos de este lanzamiento permite, en modo de un solo jugador exclusivamente, completar los cinco primeros niveles del juego, pudiendo elegir la dificultad, y vuestro objetivo será seguir las instrucciones que se os marcan al principio de cada uno de ellos, haciendo frente a las innumerables criaturas que os irán saliendo al paso para complicaros la vida. Coger las armas y complementos que van apareciendo por el camino os ayudará enormemente a conseguir vuestros objetivos con el mínimo de magulladuras. El juego completo se compone de 47 niveles en los que la supervivencia se antoja complicada. Esta demo se encuentra disponible únicamente en inglés.

## Traffic Giant

Estrategia/JoWood/Infogrames

**REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):** *SO:* Windows 95/98 · *CPU:* Pentium II 266 MHz · *RAM:* 32 MB · *HD:* 30 MB · *Vídeo:* Tarjeta gráfica SVGA con 2 MB · *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit · DirectX 7.0 (incluidas en el CD).




**CONTROLES BÁSICOS:**

Ratón: Todos los controles disponibles

Al más puro estilo «Simcity» y de la mano de Jo Wood, llega «Traffic Giant», un juego de estrategia, en el que la regulación del tráfico de la ciudad, las líneas de autobuses y un sinfín más de operaciones son los protagonistas.

En nuestro CD podréis encontrar una demo de este juego, en el que se permite jugar un escenario, en una ciudad ya creada, eligiendo



el nivel de dificultad. El número de oponentes, también lo podréis elegir vosotros, entre uno y tres, pero, lógicamente, cuantos más contrincantes haya, mayor dificultad tendréis para el desarrollo de vuestros proyectos. Debéis tener en cuenta que la poca optimización en el tráfico de autobuses, puede hacer poco rentable determinadas líneas, creando como consecuencia una pérdida de recursos que pueden suponer tu eliminación del juego y el fin de tu imperio. Es básico tener controlados todos los lugares de la ciudad sin descuidar ninguno porque si se produce un problema en una zona poco controlada por ti, éste puede tener consecuencias negativas. La demo se encuentra completamente en inglés, y sólo permite modo de un solo jugador, aunque el juego completo permite hasta cuatro jugadores al mismo tiempo.

## Star Trek: New Worlds

Estrategia/Interplay/Virgin

**REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):** *SO:* Windows 95/98 · *CPU:* Pentium II 300 MHz · *RAM:* 64 MB · *HD:* 124 MB · *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible Direct 3D · *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit · DirectX 7.0 (incluidas en el CD)




**CONTROLES BÁSICOS:**

Ratón: Todos los controles disponibles

La acción de este título se sitúa en el año 2292, momento en el que los humanos intentan buscar nuevos horizontes. En esta demo manejaréis a un grupo de colonos humanos que intentan controlar distintos planetas alienígenas, pero los habitantes de estos planetas no están en dis-



posición de ceder terreno tan rápidamente y por eso en determinados casos os veréis obligados a luchar contra ellos.
Vuestra labor será construir nuevas bases y defenderlas de los posibles ataques, así como la conquista de nuevos territorios para la posterior expansión. La demo permite jugar las primeras misiones en las que se os marcará un objetivo principal y otros secundarios. El objetivo principal debe ser cumplido para poder pasar a la siguiente misión, mientras que los secundarios sirven para terminar la misión con una mayor puntuación. Se encuentra completamente en inglés.

## Star Trek Voyager, Elite Force

Arcade/Activision/Proein

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/NT/2000 · *CPU:* Pentium II 233 MMX MHz · *RAM:* 64 MB · *HD:* 116 MB · *Video:* Aceleradora 3D compatible Open GL · *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit · DirectX 7.0 (incluidas en el CD)




**CONTROLES BÁSICOS:**
Cursores: Movimiento
Ratón: Apuntar
Botón izq.: Disparar
X: Saltar

La nave U.S.S. ha sido tomada por unos intrusos, y está bajo su control, pero la recién creada fuerza de élite de la nave tiene la misión de devolver el control a quienes nunca debieron perderlo. En esta demo tomarás el papel de uno de los miembros de este cuerpo armado, y con sigilo y usando tus armas deberás recorrer la U.S.S. exterminando a quienes no son bien recibidos. Como miembro de este comando podrás mandar a un pequeño grupo de compañeros por delante para explorar el terreno, actuar con ellos o incluso recibir órdenes de tus superiores. En muchos casos será recomendable que evites en un principio la confrontación con los enemigos para realizar determinadas operaciones que luego te serán útiles para la eliminación de los intrusos que antes habías evitado. La demo se encuentra completamente en inglés, y permite jugar los primeros niveles del juego en los que se os irán marcando los objetivos a cumplir. Las misiones puedes completarlas en modo de un solo jugador o multijugador, eligiendo el nivel de dificultad del mismo. El juego utiliza el mismo engine que «Quake III», con gran realismo y gran jugabilidad.



JDR/Acción/Monolith/Fox Interactive/Electronic Arts

DEMO

# Sanity: Aiken's Artifact

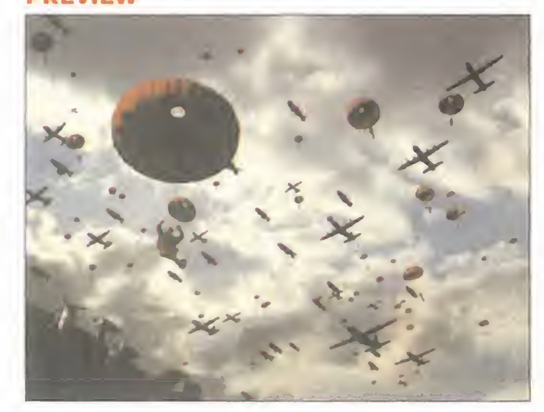


REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/2000 · *CPU:* Pentium II 300 MHz · *RAM:* 64 MB · *HD:* 112 MB · *Video:* Aceleradora 3D compatible Direct 3D · *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit · DirectX 7.0 (incluidas en el CD)

**CONTROLES BÁSICOS:**
Ratón: Todos los controles disponibles

Este mes en nuestro CD podréis encontrar una demo de este genial juego que pronto estará disponible en su versión finalizada. La acción se sitúa en un futuro inimaginable, en el que unos seres mutantes, los psionics, han desarrollado unas habilidades psíquicas sobrenaturales. Manejando al protagonista Caín, único personaje capaz de soportar los ataques enemigos, deberás controlar a estos seres para que no sigan haciendo el mal. Tus armas son la pistola y los hechizos mágicos que has de usar con mucha inteligencia, ya que a medida que los usas, tu salud se deteriora debido a la pérdida de cordura que supone el lanzamiento de magias. Si tu mente se agota, serás vulnerable a los ataques del enemigo. La demo que os ofrecemos se encuentra completamente en inglés, y permite elegir el escenario en el que se desarrolle la acción. En cada uno de ellos permite jugar el primer nivel completo.

PREVIEW



# C&C: Red Alert 2

Estrategia/Westwood Studios/Electronic Arts

Ya podéis disfrutar del próximo gran juego de Westwood Studios basado en su famoso universo Command and Conquer, con esta preview que os ofrecemos. Tachado por muchos como el que será el mejor juego de estrategia en tiempo real, con «Red Alert 2» habrá que poner en práctica las mejores tácticas de lucha para salir victoriosos del campo de batalla y tener el menor número de bajas posibles en vuestro bando. Tendréis que utilizar los recursos de que disponéis de forma inteligente, así como intentar conseguir nuevos, será vital para una gloriosa victoria en la guerra. Cada batalla supondrá un paso adelante o atrás, según consigas distribuir todos tus efectivos de forma acertada en el frente de combate. Cuando la guerra es el único recurso...



Aventura/JDR/Nébula Entertainment/Dinamic Multimedia

DEMO

# Resurrection

**REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS):** *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium II 233 MHz (PII 300Mhz) • *RAM:* 64 MB (128MB) • *HD:* 50 MB • *Video:* Aceleradora 3D con 12 MB (16MB) • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 7.0 (incluidas en el CD)

**CONTROLES BÁSICOS:**

Cursores: Movimiento
Ratón: Apuntar
Botón izq.: Atacar
Ctrl: Cambiar modo

«Resurrection» es un juego mezcla de acción y rol creado en España y del que este mes encontraréis una demo jugable en nuestro CD. Aunque en la versión final se puede escoger cualquiera de los tres personajes (Gau, Doménico y Daiko) en los dos modos que ofrece el juego (arcade y aventura), en la demo sólo podréis jugar el primer capítulo en modo arcade con Doménico, medio hombre medio demonio, provisto de unas endiabladas garras capaces de destrozar el más fornido cuerpo. El sigilo es su principal virtud, y hay que aprovecharla. Con las garras de sus manos, Doménico es capaz de avanzar por paredes y techos evitando el enfrentamiento cara a cara y llegado el momento cayer sobre el enemigo sin mayor dilación. La demo se encuentra en castellano.

MULTIMEDIA

## ACTUALIZACIONES

### Vampire: La Mascarada - Redemption

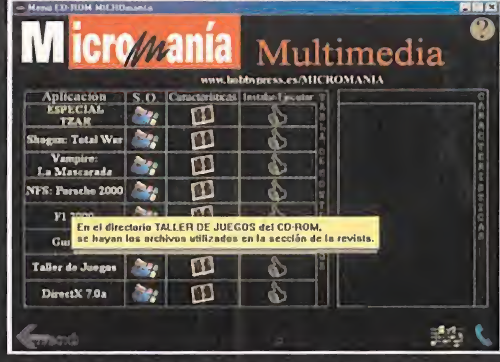
Este archivo actualiza el juego a la versión 1.1. Ahora se pueden salvar las partidas en cualquier lugar, y además las partidas guardadas ocuparán mucho menos espacio en el disco. También se les pueden poner nombre, tanto a las partidas salvadas como a los mapas creados. Las mejoras gráficas vienen determinadas por la inclusión de colores que se muestran para controlar la vida de los enemigos. La inteligencia artificial se ha mejorado a nivel de dificultad de los jefes, alerta de los guardianes, etcétera... El modo multijugador sufre variaciones también permitiendo más usuarios y con módems analógicos más lentos.

### Shogun: Total War

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.01. Con esta actualización se han solucionado los problemas surgidos con la creación de partidas multijugador, así como con el desarrollo de las mismas, a través del proveedor America Online.
Para instalarlo basta con clicar en Instalar/Ejecutar y seguir las instrucciones que irán apareciendo en pantalla.

### Need for Speed: Porsche 2000

Electronic Arts ha vuelto a poner a disposición de los usuarios de «Need for Speed: Porsche 2000» un nuevo coche. En este caso se trata del Porsche 928 GTS, un potente deportivo con un corazón de 330 caballos, y con ocho cilindros en V capaz de acelerar de 0 a 100 kilómetros en menos de 6 segundos. Seguro que disfrutaréis conduciendo este coche en cualquiera de los circuitos del juego mientras competís con el resto de los espectaculares modelos de la prestigiosa marca alemana de automóviles.




### F1 2000

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.09. Se han realizado mejoras gráficas referente al radio de los frames por segundo del juego.
Además se han añadido opciones en los menús de configuración visual para poder establcer la velocidad gráfica del juego y conseguir así mejores resultados.
La inteligencia artificial de los oponentes se ha retocado y ahora son mucho más agresivos en carrera con lo que el juego resultara más adictivo e interesante.




### Gunship!

Con esta actualización se solucionan aspectos del funcionamiento del juego, además de añadir dos nuevas opciones: May. + W: que elimina un punto de ruta, y ` (tilde): Disparo en círculo.
Para instalar la actualización, debes copiar a tu disco duro los archivos contenidos en la carpeta Actualizaciones\Gunship!, y ejecutar el archivo gunship.exe con el CD del juego insertado en tu lector de CD-ROM.

## TALLER DE JUEGOS

En el apartado del Taller de Juegos del CD, encontraréis los archivos utilizados como ejemplos en la sección de la revista para la creación de skins. Para saber lo que tenéis que hacer, sólo hay que leer las páginas de la revista dedicadas a la sección Taller de Juegos.

Infinite Loop/ FX Interactive / Disponible: PC CD / Campaña adicional

# La Reconquista de España

## Una nueva campaña completa para Tzar

**REQUERIMIENTOS MÍNIMOS TZAR INSTALADO:** CPU: Pentium 166 MHz • RAM: 32 MB • HD: 81 MB libres • Tarjeta 3d: No • multijugador: No

**Transcurridos unos meses desde el lanzamiento de «Tzar», Fx Interactive pone, en exclusiva, a disposición de los lectores de Micromanía una nueva campaña completa, con la que los muchos entusiastas del juego pondrán de nuevo a prueba su dotes de estrategas. Para nuestra alegría, desempeñaremos el papel de los dirigentes cristianos que acometieron la Reconquista de sus reinos, y lo que es más importante, la construcción nacional de lo que hoy es España. Todas las batallas compendiadas han pasado por el editor que incluye el juego original, y que también revisaremos en estas mismas páginas.**



Los sarracenos han conseguido superar el perímetro defensivo levantado por Don Pelayo, pero da igual; esta primera oleada es lo sufiencientemente manejable para que nuestros hombres la despedacen.



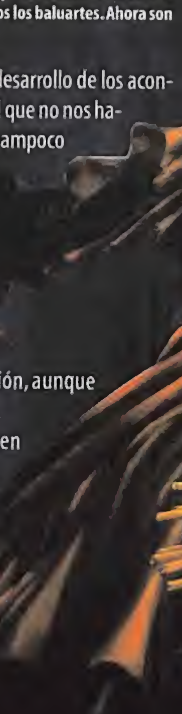
Tras reconstruir la muralla, incluidos los tramos que antes permitieron la incursión, el enemigo lo intenta a la desesperada por el sur. Demasiado tarde, ya lo habíamos presentido y por ello reforzamos los baluartes. Ahora son carne de cañón.




"Allí vierais subir y bajar tantas lanzas, pasar y romper tanta adarga, tanta loriga quebrantarse y perder las mallas, tantos pendones blancos salir enrojecidos de sangre, tantos hermosos caballos sin jinete. Los moros invocan a Mahoma y los cristianos a Santiago. En poco trecho yacían por el campo no menos de mil trescientos moros" (versos 726 a 732 del Cantar de Mio Cid).

Hemos escogido este fragmento para resumir el espíritu que guiaba a los combatientes cristianos durante los ocho siglos (711-1492) de Reconquista, en la que como por todos es sabido, sus adalides tenían pretensiones más que nada pecuniarias y territoriales. Lejos de este acercamiento crítico a los fines morales de la guerra contra el poder musulmán que regía Al-Andalus, el equipo de Fx Interactive ha consumado un buen trabajo que nos tendrá pegados al monitor durante muchas horas. El secreto de tal adicción, a nuestros ojos: un hilo argumental afín (conocido en mayor o menor medida), objetivos múltiples, interacción a través de los diálogos (en todos los escenarios tendremos que decidir entre dos proposiciones que afectarán al desarrollo de los acontecimientos), y las justas dosis de dificultad que no nos harán renegar de nuestras posibilidades ni tampoco de las de la inteligencia artificial.

Otro aspecto a destacar es el hecho de que todo lo que forma parte de la campaña ha sido desarrollado con la herramienta de edición que incorpora, acicate más que suficiente para que los miles de usuarios de «Tzar» decidan dar rienda suelta a su imaginación, aunque nosotros todavía no nos hemos atrevido. Como contrapartida, únicamente echar en cara a los autores la ausencia de nuevos gráficos. Esto hace que el conjunto no adquiera la apariencia de un trabajo profesional. Los sonidos en las narraciones están a la altura de lo esperado, sin embargo con los diálogos no sucede precisamente lo mismo.





Para llevar a cabo los objetivos de Wifredo tendremos que construir edificios santos, que requieren una catedral, la cual exige stocks de oro. Para conseguirlo tendremos que recurrir a las tabernas y cambiarlo por piedras.



Cuando el capitán Sancho volvió a Santiago y convenció a su rey, ambos tomaron un carro que les llevaría hasta El Ferrol, lejos del fragor de una batalla, lamentablemente perdida por la vileza de un traidor.



Las mesnadas del de Vivar adquieren valiosos puntos de experiencia para asegurarse de una vez por todas la toma de la capital valenciana. Estas unidades serán mucho más difíciles de abatir y más poderosas.

## LOS EPISODIOS DE LA RECONQUISTA

Encontraremos que la campaña está dividida en dos tipos de misiones, las jugables y las que no lo son. Unas y otras se alternan, aunque la pretensión de estas últimas es la de aproximarnos a la acción concreta o la de introducirnos en la historia. La labor aquí, a nivel de editor, es puramente de triggers y no demasiado compleja, pero con resultados vistosos.

La campaña dará inicio, como es de esperar, con el desembarco de los primeros invasores, que trajo consigo la ocupación de la mayoría de la península..., excepto los castros irreductibles de la Cordillera Cantábrica. Origen de la refriega de Covadonga, en la que, por fin, empieza el juego. Con Don Pelayo y sus hombres trataremos de asaltar la fortaleza, aunque demasiado pronto comprobaremos que la operación difícilmente tendrá un final feliz. De ahí que pongamos pies en polvorosa hacia el norte, no sin antes acabar con nuestros perseguidores –que son pocos y cobardes–. Una vez nos hayamos hecho con la confianza de los clérigos que gobiernan, podremos dedicarnos a formar las filas de nuestro incipiente ejército –nos hará más que falta– y a fortificar el recinto por la parte este y sur. De momento no sufriremos ataques, pero cuidado. Aprovecharemos la tranquilidad para atraer a nuestra causa a las unidades y estructuras neutrales dispersas por el tercio norte del escenario. Si ayudamos a los comerciantes oriundos de Gijón a exterminar a la amenaza normanda, se nos recompensará con una buena cantidad de oro. Otra forma de obtener este preciado metal es la taberna, cambiándolo por comida. A la hora del ataque, se nos nombrará rey, para lo cual tendremos que emplearnos a fondo y defender a muerte a nuestros vasallos. Cumplidas las expectativas sólo resta partir en búsqueda de los musulmanes rezagados en el bosque.

Después de esta primera victoria, pasamos a organizar la resistencia en la vertiente mediterránea, en la Marca Hispánica, justo cuando se desvincula políticamente de Francia. Adoptando una postura sensata, Wifredo ha de resolver atacar, y no derruir el puente. Tan sólo tendremos que tomar como medida de seguridad la fortificación de las inmediaciones de la cuenca. Esta misma táctica habrá de ser seguida a medida que avancemos por las localidades catalanas. Cuando toda amenaza haya sido eliminada, podremos damos a la construcción de la iglesia y de la catedral, lo cual requiere oro. Una vez más obtendremos el preciado recurso gracias al intercambio de excedentes en la taberna.

En Santiago habremos de acometer una empresa que en sus comienzos, más que de estrategia, parecerá de un JDR: revelar la identidad de un espía al servicio de Almanzor (de nombre Felipe) que como veremos habrá conseguido su infame propósito. Debido a su baja condición y a su gusto por los licores, podremos seguir su rastro de taberna en taberna, hasta llegar a El Ferrol, donde tendremos noticia de su prematura defunción y del inminente ataque sobre Santiago. Sin tiempo que perder, pondremos en camino al oficial Sancho y al religioso –sus servicios como sanador serán muy apreciados–. El camino más rápido usando la caravana; simultáneamente organizaremos la defensa, sin puertas, pero con los destacamentos que se nos asignan. El monarca será nuestro objetivo, habremos de velar porque no se enfrente directamente a las huestes de Almanzor; para ello cortaremos las calles con líneas de soldados bajo la orden de inmovilidad ("mantener la posición"). Cuando Sancho entre en la ciudadela, le propondrá a Vermudo II la huida. Si se consigue, ya en la aldea se nos aparecerá Santiago sobre un caballo (¿alguién recuerda de qué color era el equino?, hay premio), que nos hará entrega de una espada con la que degollar al caudillo cordobés. Si no lo conseguimos antes de que se escape, habremos perdido.

El siguiente paso la conocida marcha del Cid sobre Valencia –escenario que ya estaba incluido en el original–. Antes de asediar la Sierra de Albarracín, saquearemos a los bandidos del norte y nos haremos con su puerto para asegurarnos el suministro de alimento y madera. Entonces podremos construir alguna máquina de asedio con la cual asegurar el éxito. Sin demasiado esfuerzo caerá la fortaleza, y luego, sin tiempo que perder, reconstruiremos el perímetro defensivo para repeler los ataques. Cuando hayamos engrosado las filas y recuperado para el Campeador la Tizona de las Baleares, podremos caer sobre Valencia. Después ningún misterio, sólo la búsqueda de los cuarteles sarracenos dispersos por el oeste del mapa.

Una vez más, pasamos a la Reconquista desde la vertiente aragonesa. En Huesca iremos recuperando para nuestra noble causa las localidades no infieles disgregadas a lo largo del mapa, incluyendo la capital maña. El tratamiento de Zaragoza será particular ya que tendremos que mermar sus defensas enviando expediciones de castigo, financiadas por la abundancia de oro existente en el entorno. Una vez más será clave fortificar el puente que facilita el acceso a Zaragoza, de donde provendrán la mayoría de los problemas.

Nuevo episodio, donde nos toparemos con un ejército apabullante y 3 monarcas. La tentación –poco estratégica, todo hay que decirlo– habría sido cruzar el puente a marchas forzadas en busca del enemigo..., pero gracias a la información de San Isidro, la cosa no fue a mayores. Ayende el río nos aguardaba un número incontable de musulmanes, que se hubiera aprovechado del efecto embudo del puente. Así, enviamos lanceros y hombres con maza al puente, a los que cubrían las espaldas arqueros, y velando por la salud de todos, la congregación de sacerdotes. Caballería y espadachines fueron conducidos hacia el este, para vadear el río y tratar de sorprender a los sarracenos por la retaguardia. Afortunadamente llegaron a tiempo, y conseguimos una victoria no exenta de derramamiento de sangre.

De repente, ya hemos llegado al sur; nuestra misión: mantener sana Tarifa. Para ello nos llegarán refuerzos en tres oleadas, dos terrestres y una acuática. Será hora de preparar la contraofensiva, no sin dejar a los tarifeños ociosos, ya que conviene que consigan madera para reparar los bajeles aragoneses. Ya para el asalto a Gibraltar tendremos que improvisar un desembarco, no en plena costa (al alcance de la artillería mora), sino tierra adentro.

En la última hazaña de la Reconquista, la toma del reino de Granada, participarán los Reyes Católicos, que contarán con la ayuda de Jaén en todo momento. Tan sólo preocupaos de mantener con vida a éstos y a Boabdil, rey nazarí. Si no, ¿quién llorará, en el desenlace, como mujer lo que no supo defender como hombre? ►



La ocupación de las estructuras existentes supondrá siempre que hayamos asegurado la zona, asestar un duro golpe al enemigo. En otras ocasiones será un imperativo del guión. ¡Qué mejor que combatir el fuego con el fuego!

Hagamos caso a San Isidro, que bajo la apariencia de un ignoto pastor, nos pone sobre el aviso de la estratagema musulmana. Sorprendámosles enviando la caballería y el grueso de la infantería por detrás de sus filas.

# PRIMEROS PASOS CON EL EDITOR

## EL EDITOR

Uno de los requisitos para que triunfe un juego de estrategia, añadida a la ineludible obligación de entretener al usuario, es que incorpore una herramienta con la que podamos construir nuestros propios escenarios. Lo que generalmente se denomina un editor. Desde «Civilitation», y sobre todo desde «WarCraft II», disfrutamos de estupendas utilidades con las que prolongar notablemente la vida de las campañas originales, dando rienda suelta a nuestra imaginación. Con el transcurso de los años, y con el implemento del aparato gráfico, la estrategia se ha sumergido en las 3D, lo cual supone –para lo que nos interesa– el desarrollo de programas de edición de escenarios cada vez más complejos y engorrosos de emplear (basta citar: Fear & Loathing de «Myth II», o el reciente GenEd del maravilloso «Ground Control)». Encontramos, pues, en el editor de «Tzar» una utilidad que comprende lo mejor del "antiguo arte" con lo del "contemporáneo", la sencillez de aquel con la vanguardia técnica del que nos toca disfrutar.

## EL SOFTWARE

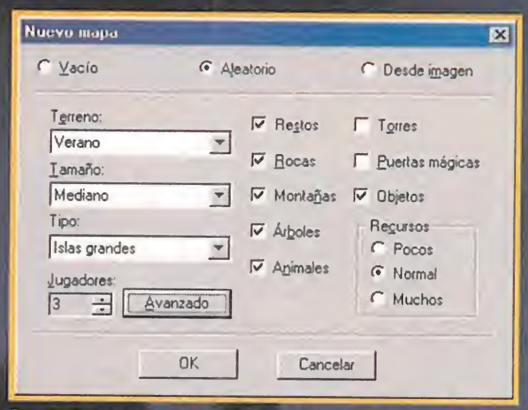
Queda instalado junto al juego en sí, de modo que no habrá que preocuparse de bajarlo de internet; y lo que es mejor, también contaremos con un editor de campañas –donde tendremos que colocar por orden los mapas creados, y vincularles una descripción–. Nada que no se pueda hacer desde el editor de escenarios.

Cuando ejecutemos el programa, lo primero que tendremos que hacer será partir de un escenario nuevo, comenzar a trabajar con el dispuesto por defecto puede no ser del todo satisfactorio. Con ello, aparte de posibilitarnos la selección de la naturaleza climatológica, se nos pondrá al tanto para el inicio de nuestra labor de una base "aleatoria" donde el mismo editor desde una encuesta de campos disponga un escenario hábil –en todo caso será susceptible de retoques para personalizarlo–.

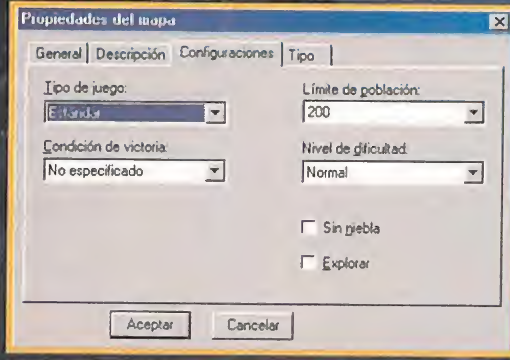
**Cuando hayamos recuperado para el Campeador la Tizona de las Baleares, podremos caer sobre Valencia**

Podemos pasar a revisar las propiedades generales, acudiendo a "Mapa" en el menú desplegable. Aquí definiremos entre otras cosas: el nombre, la autoría, el tipo de juego, el límite de unidades, el grado de dificultad y, discreccionalmente, la condición de victoria. Tras detenernos a cumplimentar estas minucias, podremos dedicarnos al escenario propiamente dicho, para lo cual recalaremos en "Reinos", dentro de "Mapa". En esta ventana regularemos: el nombre de los beligerantes, su procedencia, la naturaleza de su control (humana, IA o capturar) –para poder contar con ellos habrá que marcar "Activo"–, los recursos con que contarán inicialmente –no conviene excederse, al menos para los humanos–, la guía de desarrollo de cada uno (Inteligencia), las tecnologías con que contarán y las que les estarán vetadas (parámetro que dificulta la acción), y las relaciones de amistad entre ellos.

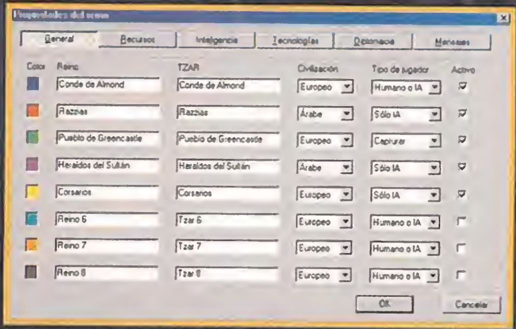
Ahora nos dedicaremos a colocar objetos y héroes. Los héroes son unidades con las propiedades alteradas (a las cuales se accede seleccionando una unidad desplegada y haciendo clic sobre ella). Para personalizarlos aún más podremos importar sonidos e imágenes, todo dependerá del tiempo con que contéis, y de la paciencia. Sería conveniente efectuar en este momento una redistribución de los recursos naturales: vigilando su emplazamiento o bien controlando su cuantía en los originales.




**Paso 1º:** Determinación del nuevo mapa. Partir de un mapa creado aleatoriamente resulta siempre cómodo y efectivo, pero siempre se pueden introducir nuevos matices.




**Paso 2º:** Propiedades del mapa. Si queremos crear una condición de victoria que no esté contemplada bajo el campo estándar, habremos de seleccionarla de la lista. Su introducción quedará postpuesta hasta las reglas.



**Paso 3º:** Propiedades del reino. Si no marcamos a los jugadores como "activos" no aparecerán durante el juego, aunque les despleguemos en el editor.

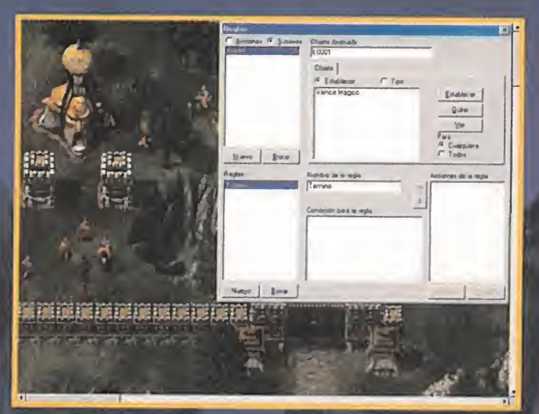
## PERSONAJES HISTÓRICOS

Nos las veremos en nuestros avatares con caras conocidas, y con otras no tanto, pero que igualmente formaron parte de la historia que nos ocupa. Como muestra, controlaremos la suerte de: Don Pelayo, Wilfredo el Velloso y su hermano Miró, Vermudo II y por extensión Almanzor, El Cid y su buen Alvar Fáñez, Alfonso I (el Batallador), y para no extendernos, incluso tendremos que mantener con vida al mismo Boabdil.

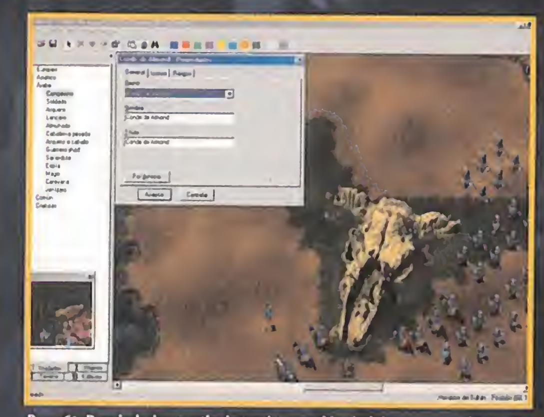
Como señores tendremos que resolver cuestiones de alianzas o cuestiones tácticas, ambas con repercusiones sobre el juego, e introducidas mediante la técnica de los dialogos.

Su presencia o ausencia supondrá el final de la contienda, ya que una pérdida prematura o una dilación en aquella truncaría el transcurso de los acontecimientos tal y como hoy los conocemos.

**Paso 4º:** Estableciendo alianzas. Reino por reino, unívocamente, iremos definiendo la situación de cada jugador con el resto. No conviene enfrentar a la IA contra ella misma, será más interesante aliarla para hacer frente común al enemigo humano.



**Paso 5º:** Reglas. Atención con los nombres que asignemos a los elementos de estas relaciones, ya que en múltiples casos tendremos que usarlos y pueden inducir a error.



**Paso 6º:** Propiedades particulares. La creación de héroes es sencilla, sólo tendremos que hacer doble clic sobre una unidad desplegada. Incluso podremos asignar nuestros propios gráficos como retratos de la misma.

**Paso 7º:** Cuidado con los recursos. La cantidad de material disponible en cada foco de riqueza se determinará, igualmente, desde las propiedades individuales. No conviene excederse en la asignación. Más vale muchos dispersos y pobres, que pocos y abundantes.

Los Reyes Católicos harán acto de presencia con su séquito al rato de comenzar la cotienda, cuando los efectivos iniciales se hayan visto más que superados por la multitud sarracena. Si no tenemos suficiente –será difícil–, podemos contar con Jaén para continuar el asedio. Animo, que ya queda poco.

**La calidad de un escenario no se mide en el atractivo de los elementos dispuestos, sino en la calidad de la estrategia que se respire, introducida mediante reglas.**

## DEFINIENDO LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Uno de los (escasos) puntos donde flaquea «Tzar» es la resolución de la IA –manifiesto en la definición de rutas, por ejemplo–. De ahí la conveniencia, y necesidad, de dedicar una especial atención a las denominadas "reglas". Nada nos impide dejar sin atender este farragoso campo, aunque se podría jugar igualmente. Sin embargo no es lo mismo, porque la calidad de un escenario no se mide por el atractivo y el número de elementos dispuestos, sino por la naturaleza de la estrategia que se respire, y que hay que introducir mediante "reglas". Pero, ¿qué son? Bueno, hay que reconocer que se trata de un concepto que se esconde tras multitud de significantes (verbigracia: triggers en «StarCraft»), pero que en todo caso supone una relación condicional entre dos términos: un "hecho" y un "acontecimiento", de modo que cuando tiene lugar un hecho (o "condición" en terminología de «Tzar») se desencadena uno o varios "acontecimientos" (o acciones).

En definitiva, con estas pautas no hacemos más que determinar lo que ocurrirá en el escenario, para lo que tendremos que prever el comportamiento de los jugadores.

A continuación pasaremos a desglosar "hechos" y "acontecimientos" para un análisis un poco más denso de cada uno. No obstante, antes será conveniente realizar una aproximación a los elementos que ambos términos tienen en común.

Propiedades de Zona.- Habilita la posibilidad de determinar una superficie, estática o móvil, dentro del escenario. En el primer caso será un rectángulo a establecer con el ratón, quedando el resultado marcado por un velo opaco; mientras que el segundo es el que acompaña a cierto objeto/unidad en sus desplazamientos.

Propiedades de Expresión.- Consiste en emplear un lenguaje propio, para lo cual habremos de utilizar operadores como: "&&" (o "Y" que funciona cuando los elementos relacionados son ambos verdaderos, o distintos de "0"), "||" (u "O" que hace la operación verdadera si uno de sus miembros no es falso), "<, <=, >, >=, ==, !=" (operadores de igualdad), "+","-", "*", etcétera...

Los miembros u operandos, pueden ser variables o constantes. Las que ya tienen nombre propio dentro del lenguaje están recogidas dentro del manual, mientras que podremos crear nuevas escribiendo "$" justamente al principio de la identificación (tal que así "$nombre"), únicamente tendremos que preocuparnos de que no esté empleado el sustantivo.

Las reglas se controlan desde una ventana abierta a los efectos, que se abrirá entrando dentro del menú en "Mapa", y seleccionando el campo con el mismo nombre. Ésta se encuentra dividida en dos partes, la superior dedicada a las "condiciones" y a las "acciones", y la inferior que contiene las "reglas". A cada regla la corresponderán, una "condición" y una/varias "acciones". El nombre que asignemos a cada una no habrá de ser demasiado complejo, pues en más de una ocasión tendremos que hacer referencia a él, y ha de estar compuesto de: letras y números (sin espacios, en su lugar colocar el guión bajo, y sin tildes).

Los "hechos" provocarán que tengan lugar los "acontecimientos" dispuestos cuando realmente ocurran, esto es, cuando sean verdaderos –a saber, distintos de "0"–. Los más destacados son:

**Objeto en zona.**- Actúa siempre que un objeto preestablecido entra en cierta superficie o en la órbita de otro de los objetos del mapa.

**Objeto destruido.**- Actúa cuando un objeto resulta eliminado.

**Introducir objeto.**- Esta "condición" pone en relación varios objetos, unos satélites y otro titular, que esgrime al primero.

**El jugador ha sido derrotado/ha ganado.**- Efectivamente, acontecen cuando el jugador ha perdido o vencido, respectivamente.

Los "acontecimientos" se ejecutarán en el mismo orden que nosotros hayamos dispuesto en el listado; además cuando hayan sido todos puestos en práctica, la regla quedará derogada, para evitar este fenómeno, y si lo consideramos necesario, bastará con introducir al final la acción "Mantener la regla". Pasamos a reseñar los más relevantes:

**Añadir/Quitar misión.**- Se encarga de sumar o detraer objetivos de la lista que aparece en el transcurso del juego.

**Mostrar objeto.**- Conseguirá que se materialice un elemento que en el editor hayamos desplegado, pero para el que hayamos dispuesto en sus propiedades "No aparece".

**Cambiar configuración diplomacia.**- Sucedido el hecho, los jugadores cambiarán sus sistemas de alianzas.

**Conversación.**- Iniciará una diálogo previamente definido en el menú "Conversaciones". Esta ventana organiza su trabajo mediante frases, y trabaja relacionando distintas frases (mediantes los "nexos") de modo que el jugador tiene la posibilidad de decidir la respuesta.

**Explorar zona.**- revelará una zona del mapa durante una cantidad de tiempo establecida.

**Cargar mapa.**- Dentro de una campaña, hará que pasemos de capítulo. Depende de la condición "El jugador ha ganado".

**El jugador ha sido derrotado/ha ganado.**- Implica que el jugador en cuestión pierda o salga victorioso. Es obligatorio decidir las consecuencias de ambas situaciones.

**Generar objetos.**- Se creará un objeto, para el reino especificado, donde lo hayamos considerado oportuno.

*G. S. R.*

Este puente es una trampa mortal e inevitablemente habrá que buscar otro paso.

## GANADORES DEL CONCURSO GUILLEMOT

**Los siguientes nombres pertenecen a las personas que han sido ganadoras de un volante Force Feedback Racing Wheel de Guillemot:**

Jordi Martí Pubill. Barcelona
Jonathan Pintado Montes. Guadalajara
Rosa Piqueras Asoslas. Madrid
Gema González Velázquez. Madrid
Francisco Pedraza Mateos. Málaga
Pedro Peñalver Fernández. Murcia

**Y los nombres que a continuación se dan son de los ganadores de un volante Racing Wheel de Guillemot:**

Francisco José García Pedraza. Barcelona
Manuel Balagué Brau. Barcelona
Fernando Cabañas Carrasco. Castellón
Javier Toyas Fernández. La Rioja
Raúl Blanco Andrés. León
Jessica Fernández Pleguezuelos. Lérida
Miguel Ángel Díaz Martínez. Madrid
Ignacio Iván Iglesias Solís. Madrid
Borja Gracia Martín. Madrid
Carlos Rego Díaz. Málaga
David Furió Ferri. Valencia
David Leiva Sanchís. Valencia
Francisco José Da Cuña Vergara. Valladolid
José Luis Serena Barriuso. Vizcaya
Miguel Solanas Vázquez. Zaragoza

## CONTACTA CON MICROMANÍA

**Si quieres saber dónde tienes que mandar tu correo electrónico en cada una de las secciones de la revista, no tienes más que seguir leyendo.**

### EL CLUB DE LA AVENTURA

En este foro, atendemos a todas vuestras inquietudes sobre los más sobresalientes títulos de la aventura gráfica destacando los hechos épicos de los personajes del género. El Gran Tarkilmar lleva el estandarte de esta popular sección.

clubaventura.micromania@hobbypress.es

### MANIACOS DEL CALABOZO

Las vicisitudes de los más complejos personajes de rol jamás creados y su empeño por sobrevivir en los mundos de tinieblas dentro de oscuras mazmorras y frente a seres del averno están en estas apasionantes páginas liderados por Fehergón.

maniacos.micromania@hobbypress.es

### ESCUELA DE PILOTOS

La tecnología militar más avanzada al servicio del poder aéreo podrás encontrarla en esta sección donde mes a mes practicamos las maniobras más diestras para alcanzar la supremacía en los cielos. Vigila tus seis.

pilotos.micromania@hobbypress.es

### ESCUELA DE ESTRATEGAS

Lo que muchos definen como el "arte de la guerra" va más allá en este apartado donde podéis aprender los secretos del éxito, y todo comandado por el Estratega Anónimo.

estrategas.micromania@hobbypress.es

### CÓDIGO SECRETO

Ofrecemos los trucos de los programas más populares para obtener ventajas adicionales. Una sección donde además premiamos vuestras aportaciones con una camiseta exclusiva del Micromanía Tips & Tricks Team.

codigosecreto.micromania@hobbypress.es

### CARTAS AL DIRECTOR

El espacio donde recogemos vuestras dudas, quejas y sugerencias acerca de todo lo relacionado con el software de entretenimiento.

cartas.micromania@hobbypress.es

### S.O.S. WARE

Con el fin de que evitéis esos atascos que tantos quebraderos de cabeza os dan, atendemos las consultas que os surjan de cualquier título, abriendo vuestro camino a un final apoteósico, ya sea a través de carta o correo electrónico.

sosware.micromania@hobbypress.es

### EL SECTOR CRÍTICO

Expresa tu criterio sobre los temas de más actualidad o remítenos las críticas más punzantes para que tu voz resuene. No dejes que esa injusticia quede silenciada en el olvido.

sectorcritico.micromanía@hobbypress.es

### ZONA ARCADE

Espacio en el que la adrenalina se eleva a irresistibles cotas de diversión. La acción, los gráficos 3D más espectaculares mandan en esta sección que comanda nuestra bella Penelope.

zonaarcade.micromania@hobbypress.es

### ZONA ON LINE

Una puerta a los internautas y nativos del cyberespacio donde podemos llegar a cualquier lugar que conduzcan las redes donde enfrentarte a otros rivales humanos.

zonaonline.micromanía@hobbypress.es

### TALLER DE JUEGOS

Una de las última incorporaciones de Micromanía no podía quedarse sin dirección electrónica. Es por ello que este buzón recogerá todas las sugerencias y dudas que os surjan cuando empecéis a "meterle mano" a vuestros juegos preferidos.

tallerjuegos.micromania@hobbypress.es

# Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas dos fantásticas ofertas de suscripción!




## ELIGE LAS TRES GUÍAS QUE PREFIERAS.

### 12 números + 3 guías por sólo 7.800 Ptas.

Suscríbete a Micromanía por un año (12 números) y consigue 3 fantásticas guías de tus juegos favoritos. ¡Descubre todos sus secretos!







## SÚPER DESCUENTO 25%

### 12 números por sólo 5.850 Ptas.

Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

## Y además

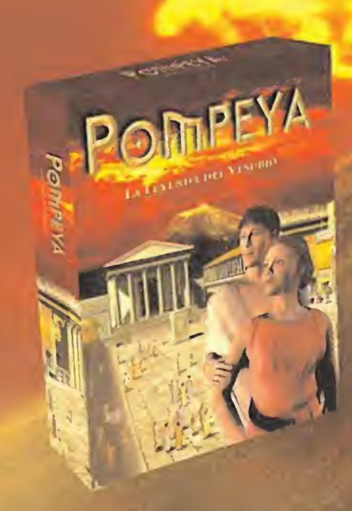
- Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.
- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

**Envíanos tu solicitud** de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es

**PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO**




La Leyenda del Vesubio








*Pompeya, 20 de Agosto del Año 79 D.C.*

*Vive una de las mayores catástrofes de la humanidad...*

*¡Siendo tú el protagonista!*







www.friendware-europe.com

Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81



Ministero per i beni e le attività culturali
SOPRINTENDENZA ARCHEOLOGICA DI POMPEI

Réunion des Musées Nationaux

